

SPÉCIAL 30^e ANNIVERSAIRE : 30 CHEFS-D'ŒUVRE OUBLIÉS

MAD MOVIES

LE PLUS FORT DU CINÉMA

MAD MOVIES

BLADE 2
LE VAMPIRE CONTRE-ATTAQUE

MONSTRES & CIE
TOONS EN STOCK

INTERVIEWS CARRIÈRE
DARIO ARGENTO
TAKASHI MIIKE

APRÈS GHOST IN THE SHELL

AVALON

LE NOUVEAU FILM CULTE DE MAMORU OSHII



DOM : 4,50 € - BEL : 4,50 € - CH - BFS : CAN : 7,50 \$ CAN
ESP : 4,50 € - ITA : 5,50 € - LUX : 4,50 €
PORT. CONT. : 4,50 € - RCI : 2800 CFA - ISSN 0338-6791 - MANUEL

RING 2



Un film de Hideo Nakata
Le 20 mars 2002 au cinéma

Vivez le phénomène RING ! Les romans chez Pocket · RING en vidéo et DVD

13^{eme} RUE
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

TECHNIKART

ZURBAN

MAD MOVIES

CINEFIL

oui
102.3 FM

GLOBAL

Mamoru Oshii rencontre le réalisateur américain James Cameron. Les deux hommes parlent de S.F. Oshii trouve des financements japonais pour réaliser un film de S.F. en Pologne, bâti sur des concepts de littérature occidentale, mais faisant aussi référence au cinéma russe des années 40. Pendant ce temps, le réalisateur mexicain Guillermo Del Toro décide de se rendre en Espagne pour tourner son film *L'Échine du Diable*, financé par la filiale d'une chaîne française. Son film triomphe à Gérardmer, festival français où il remporte trois prix, aux côtés du *Fausto 5.0* de l'espagnol Isidro Ortiz. Puis Del Toro retourne aux États-Unis faire les dernières retouches du très attendu *Blade II*. Là-bas, aux États-Unis, Tom Cruise est à l'affiche de *Vanilla Sky*, remake du film espagnol d'Alejandro Amenabar. Ouvre les yeux. Et Amenabar reçoit à juste titre un accueil critique presque unanime pour son film américain *Les Autres*, tourné en Espagne ! Ça se passe comme ça au

cinéma, et dans le cinéma fantastique en particulier, qui a toujours su voguer au-delà des frontières pour renaître là où on ne l'attendait pas. Alors que Hong Kong semble vivre ses derniers souffles, c'est l'Espagne toute proche qui, depuis un bon moment, nous étonne régulièrement. Les Américains Stuart Gordon et Brian Yuzna ont décidé d'y poser leur base, en fondant avec Julio Fernandez la Fantastic Factory, déjà responsable de *Dagon*, *Faust* et *Arachnid* (et bientôt un dossier dans Mad Movies !). Alex de la Iglesia y réalise des chefs-d'œuvre qui, une fois sur deux, ne sortent pas chez nous, à l'exception de son petit dernier, *La Comunidad* (préparez-vous au choc !). Et enfin, Jaume Balagueró, réalisateur de *La Secte sans nom*, nous prépare *Darkness*, un conte horrifique enfantin aux premières images impressionnantes, d'ores et déjà acheté aux USA par Miramax. Bref, de quoi se réjouir, et se souvenir aussi qu'en l'espace de 30 ans, les pages de Mad Movies ont vu passer un bon paquet de pays et de nationalités. Et dans notre premier dossier consacré au trentenaire, qui revient sur quelques perles oubliées du genre, vous verrez effectivement cohabiter ces pays et ces cultures qui se rejoignent toutes sous l'emblème du fantastique. Alors, à chaque fois que le genre est malmené quelque part sur la planète, à chaque fois que l'on voit quelques films prometteurs, comme le *Rollerball* de McTiernan, se faire taillader en pièces par des producteurs peu scrupuleux, il suffit de retourner le globe pour découvrir la naissance de petites merveilles. Au moment où nous mettons sous presse, nous apprenons avec tristesse la disparition de Chuck Jones, tête pensante des dessins animés Warner, créateur, entre autres, de Bugs Bunny, Daffy Duck, Bip Bip et le Coyotte et d'une version réputée du Grinch, et ceci au moment où son nom était régulièrement cité par les intervenants de notre dossier animation. John Lasseter (sur ses *Toy Story*), Sam Raimi (sur ses *Evil Dead*) et même McTiernan (à l'époque de *Last Action Hero*) citaient Chuck Jones comme étant un père spirituel...

Un disparu responsable de trois nouveaux talents. À chaque mort, une renaissance. Le cinéma fantastique a de beaux jours devant lui.

Damien Granger



MAD MOVIES

Rédaction, Administration : 17 rue Rodier, 75009 Paris - Tél. : 01 48 78 69 69 - Fax : 01 48 78 09 71
 Fondateur : Jean-Pierre Putters Directeur de la rédaction : Gérard Cohen Rédacteur en chef : Damien Granger
 Secrétaire de rédaction : Arnaud Bordas Rédaction : Rafik Djoumi, Cédric Delelée, Julien Dupuy, Stéphane Moïssakis,
 Bertrand Rougier Contributions : Alexandre Bustillo, Yannick Dahan, Gabrielle Lucantonio, Bruno Provezza, Jean-Pierre Putters,
 Numa Roda-Gil, Julien Sévén, Marc Toullec Correspondant aux Etats-Unis : Didier Allouch Conception graphique : Isabel Ferreira/Atipik
 Photogravure : Start Plus. Imprimé en CEE Commission paritaire : N° 59956 ISSN : N° 0338-6791 Dépôt légal à parution
 Publicité : Marylène Tavares Tél. : 01 48 78 69 69 Fax : 01 48 78 09 71 Abonnements et commandes d'anciens numéros : DIP/Mad Movies
 18 à 24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 - Tél. : 01 44 84 85 29 Remerciements : Yves Barast, Sophie Bataille, Marie Anne Benardis, Daniel
 Bouteiller, Myriam Bruguère, Bénédicte Cartigni, Agence Cat's, Brigitte De Zélicourt, Elysées Editions Communication, François Frey, Benjamin Gaessler,
 Robin Gatto, Laurence Granec, Michael Hsimid, Christophe L., Anne Lara, Pascal Launay, Elodie Le Rol, Karine Mestrejean, Henry Lenique, Fanny Louie,
 Bruno Maccarone, Mr Maeda, Olivia Malka, Floriane Mathieu, Karine Menard, Elizabeth Meunier, Jean-Claude Michel, Céline Petit, Stéphanie Renaud, Alexis
 Robinowicz, Hélène Sitbon, Sabine Thellier, Jean-Pierre Vincent, Emmanuelle Zinggeler.
 Directeur de la publication : Benjamin Cohen Editeur : Custom Publishing France SA au capital de 250.000 F - 17 rue Rodier, 75009
 Paris RCS Paris : B 394 412 928. Principal actionnaire : Fairway sarl



SOMMAIRE 140

22 BLADE II

Le premier Blade avait fait rentrer de plein pied le cinéma dans l'ère du comic-book intégral. **Blade II** promet de nous emmener d'autant plus loin que son réalisateur s'avère être l'instimable Guillermo Del Toro. À la vue des premières images, Moïssakis en a mouillé sa linguette de bonheur.



Rollerball

26 AVALON

Si tout le monde ici s'accorde sur la poésie troublante du film live de Mamoru Oshii, il fallait au moins la verve d'un Bertrand Rougier pour nous en expliquer la teneur crypto-fréquentielle, anté-organiciste et sentimentalo-endothermique. À l'appui, une interview du maître japonais (un des seuls au monde à comprendre Bertrand, c'est dire son génie) et le scénariste Kazunori Ito. Et n'oubliez pas notre hors-série gratuit consacré à ce film hors du commun !

34 ROLLERBALL

Précédé d'une réputation de film mutilé, **Rollerball**, le nouveau McTiernan est-il la catastrophe annoncée ? Arnaud Bordas nous rétorque un «non» cinglant, et reconnaît que, malgré les défauts évidents, on ne massacre pas aussi facilement des auteurs de cette trempe. Non mais !

38 MONSTRES ET CIE

Chez Pixar, impossible de toucher un clavier sans en extraire un cartoon numérique qui enterre toute concurrence. Julien Dupuy, lui même entièrement conçu sous station Silicon Graphics, n'en revient pas d'une telle constance. Rafik Djoumi est allé titiller le réalisateur Pete Docter afin de lui faire cracher, non sans mal, que son film était une oeuvre personnelle !

42 DOSSIER ANIMATION

Depuis l'hyper-réaliste Laura Dern dans **Jurassic Park**, la 3D révolutionne le cinéma, et l'animation en particulier. Frédéric Temps et Federico Vitali, observateurs perspicaces du monde de l'animation, décortiquent les tenants et aboutissants de cette révolution. Pas le moins du monde découragé, Nick Park continue, lui, de faire vivre sa traditionnelle pâte à modeler, au travers de **Wallace et Gromit**, dont nous vous présentons les tous nouveaux exploits.



Animation



Audition

46 LE SANG DES INNOCENTS

Pour fêter son retour au giallo, Dario Argento a accepté de refaire le point sur sa carrière, à l'attention de l'incollable Gabrielle Lucantonio. Anecdotes et réflexions personnelles toujours passionnantes, quand bien même le dernier opus du maître a laissé notre gothique Cédric Delelée un peu sur sa faim.

52 AUDITION

L'invasion Miike débute avec son film le plus «traditionnel». En bon réalisateur de films japonais trash, qu'il tourne par dizaines, Miike représente quelque part le Saint Graal de Julien Sévénin, qui l'a plaqué au mur pour un entretien carrière. En attendant, Arnaud Bordas, narquois, vient lui casser sa baraque.

58 DOSSIER 30 FILMS OUBLIÉS

Lancement de notre série des 30 ans de Mad (bah oui) avec une triptote de reclus de vidéo-clubs que Marc Toullec s'est décidé à dépoussiérer. Et si avec ça, vous n'avez pas bouclé vos week-ends jusqu'à la fin de l'année, c'est qu'on ne peut rien pour vous.

61 MAD'GAZINE

Tout ce qu'il faut savoir sur l'actualité des DVD, de la série télé, du jeu vidéo, de la Japanimation, des jouets, de la BOF et de la littérature... Fantastiques bien sûr.

76 IMPACT

Un cahier Impact dédié à l'actionneur français de l'année, l'étonnant Nid de Guêpes de Florent-Émilio Siri, suivies des actus dont l'indispensable Ali de Michael Mann.

96 LE FILM DECRYPTÉ

Toujours pas remis de la disparition de La Dernière Séance, Julien Dupuy s'attaque à ce film-monstre de monstres de notre enfance. Oui, bon, il aime les monstres le Julien, et le monstrueux Nathan Juran par dessus-tout. Et il vous le démontre ici.

RUBRIQUES

3 Édito / 6 Courrier des Lecteurs / 7 Festival
8 Notules Lunaires / 10 Pin-Up /
15 Le Seigneur des Anneaux / 16 Y'a un Truc
18 Dans les griffes du cinéphage / 20 Avis chiffrés
21 Abonnement / 80 Anciens numéros
88 Mad in France / 91 Fantastic guide

ET SI LE MAL VENAIT DE CEUX QUE L'ON AIME LE PLUS ...



POUR CETTE ÉDITION DVD :

- COMMENTAIRE AUDIO DU RÉALISATEUR LAURENT TUEL, DU CHEF OPÉRATEUR ET DU RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
- MAKING-OF SFX
- HILLBILLY CHAINSAW MASSACRE (COURT MÉTRAGE)
- PRÉSENTATION DU LABEL BEE MOVIES
- BANDES-ANNONCES

SON :  **DOLBY** 5.1
DIGITAL

UN CONTE DE TERREUR SANS RÉPIT, MAINTENANT EN **DVD** EDITION SPÉCIALE

13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN VHS

FILM 



UNE TONNE DE RÉACTIONS
OUTRÉES ONT FAIT SUITE À
NOTRE PETITE VANNE DU N°138
(ET SA SUITE DANS LE N°139)
SELON LAQUELLE NOS PRO-
CHAINS HORS-SÉRIES SERAIENT
CONSCRÉS À SCHUMACHER,
COLUMBUS OU EMMERICH. DE
QUOI NOUS FAIRE DOUTER DE
NOS ARTICLES SUR LE RESTE DU
MAGAZINE : «EH T'IMAGINES ? SI
ÇA SE TROUVE, TOUTES NOS
VANNES SONT PRISES AU PRE-
MIER DEGRÉ !». APRÈS DÉLIBÉ-
RATION, NOUS NOUS SOMMES
DONC DÉCIDÉS À L'USAGE DE
PANNÉAUX INFORMATIFS QUI
FERONT SUITE À TOUTE TENTATI-
VE D'HUMOUR NON EXPLICITE...



LE CHAT MAD MOVIES

Créé par Bruno Provezza,
(plus connu sous le nom de Peav) le
chat Mad Movies permet aux lec-
teurs de dialoguer en direct entre
eux, et aux rédacteurs de la revue
de faire comme s'ils travaillaient au
bureau.

Pour découvrir ce petit coin de
paradis, allez sur www.free.fr :
choisissez « chat », entrez votre
nom, connectez-vous. Ensuite
deux solutions : soit vous cherchez
dans la liste des salons le salon
madmovies, soit vous tapez
/join #madmovies. Et voilà.
Un accès direct est également dis-
ponible sur le site Mad, à l'adresse
<http://www.mad-movies.com/news.php3?223>

HORS-SÉRIES SPECIAL GÉNIES

« Selon la rédaction, David Lynch
ne fait pas le poids face à Renny
Harlin, Joel Schumacher ou
Roland Emmerich !!! En une seule
phrase, toute l'impertinence et la
passion pour le ciné fantastique,
revendiquées par MAD pendant
30 ans, ont disparu... »

«...je suppose (j'espère) qu'un HS
Emmerich, c'est pas du
sérieux... »

« Je sors tout juste de mes toilettes,
où je lisais, comme à l'accoutumé,
mon magazine préféré, et je reste
un peu perplexe ! Pourtant habi-
tué à votre humour, je n'arrive pas
à cerner si l'annonce du prochain
HS, pouvant être consacré à
Emmerich, correspond à du lard
ou à du cochon ».

*Moralité : la lecture de Mad Movies
aux toilettes peut provoquer quelques
douloureuses constipations (rires),
quand bien même nous rédigeons nos
articles à cet endroit (gag). D'autres
ont bien failli marcher, avant de se sou-
venir in extremis des déclarations
incendiaires que nous avons le plus
souvent réservées aux réalisateurs pré-
cités.*

« Mad est toujours aussi fou ; pas
assez cependant (et
heureusement !) pour faire un HS
sur Emmerich ou Schumacher. En
tout cas, vous avez réussi à me
foutre la trouille ».

Lois CLAVEL

*D'autres, enfin, n'ont pas hésité à ren-
trer dans le jeu et à pousser la gaudrio-
le un peu plus loin, ce qui s'est révélé
particulièrement bienvenu au vu de
nos inquiétudes.*

« Complètement d'accord avec
vous pour que le prochain HS
concerne l'immense Roland
Emmerich. Il est grand temps,
aussi, de réhabiliter nombre de
réalisateurs de son calibre tels que
les Michael Bay, Claude Zidi,
George Lucas (passé ses premiers
films bidons, son talent irradie
depuis *La Menace fantôme*), Geoff
Murphy, Joel Schumacher, Chris
Colombus, Jeremiah Chechik,
Albert Pyun et bien d'autres qui
méritent eux aussi qu'on retrace

leur carrière. Oublions un temps
les Spielberg, Lynch, Cronenberg,
McTiernan, Cameron et consorts,
qui sont tout juste d'habiles fai-
seurs, pour nous intéresser aux
vrais grands d'Hollywood ».

Adolphe LEBRANCHU

«... Ça serait vraiment d'enfer que
vous fassiez un HS sur Roland
Emmerich (j'en achète 10 d'offi-
ce) car son *Starship Troopers* est
vraiment le plus grand film de S.F.
Et si c'est sur Chris Columbus, spé-
cialiste de l'humour trash, je vous
en prends une caisse entière... ».

Guillaume VIOLET, Noisy-le-Grand

«... Je vois bien là votre tendance à
plier sous l'impérialisme améri-
cain. Vous vous blockbusteurisez.
Plutôt qu'Emmerich et
Colombine, penchez-vous plutôt
sur nos grands auteurs européens.
C'est pourquoi, je propose un HS
sur Bruno Mattéi, un cinéaste
méséstimé qui doit trouver sa place
au panthéon, entre Bergman et
Mizoguchi. »

Paul OLIVEIRA



ILLUSTRE

Salut à toute l'équipe !..
Lecteur assidu de votre revue
depuis au moins.. ophff.. allez..
une bonne quinzaine d'années, je
me décide enfin à vous envoyer
quatre de mes dessins.. Par hasard,
pourriez-vous les publier dans
votre magazine ?

Chris

*Le hasard n'a rien à voir là-dedans
Chris. Tes dessins (excellents, soit dit en
passant) ornent fièrement ces deux pages.*

ORTOGRAFOR

Cher Tonton Mad, je viens de lire
ton dernier numéro, mais ma lec-
ture n'y a pas été aussi bonne que
ce que j'espérais, et pour une
bonne raison : y'a plein de fautes
d'orthographe partout ! Rien que
dans la première page, il y en a au
moins quatre, brrrrr, j'en frémis
encore. Alors, quelle solution ?

Elle est simple. Je vous offre de
corriger vos épreuves GRATOS
(ah, euh, je suis prof de lettres clas-
siques, ça aide pour l'ortographe),
rien que pour le plaisir de lire Mad
avant tout le monde, mais bon, ce
que j'en dis, hein, c'est pour aider.
Ciao donc, et joyeux anniversaire !

Dave

*Au temps pour nous Dave (Autant
pour nous ?). Nous avons en effet forte
affaire (fort à faire) avec notre nou-
veau secrétaire de rédaction Arnaud,
qui nous vient de contrées sudistes un
peu sauvages (le village de Perpignan,
loin, très loin au-delà du périphérique)
(rires). Pour l'heure, nous lui appre-
nons l'usage de la fourchette (gag).
Alors l'orthographe, tu comprends...
En plus, à sa décharge, on a eu plu-
sieurs problèmes de maquette sur ce
numéro, et ses corrections ont sauté à
l'impression.*

Y'EN A QUE POUR LUI !

Mon Rafikounet,
Ne cherche plus ! Je suis ton
Arwen, tu es mon Aragorn. Certes,
il existe des obstacles à notre
amour, mais nous les vaincrons.
J'ai 37 pages, oui bon... mais je te
signale que pour un fan de vieilles
zombettes sulfureuses, je fais enco-
re relativement fraîche ! J'ai un
mari et 3 mômes, ce qui serait plu-
tôt un avantage pour former une
communauté ! C'est grand com-
ment chez toi ? Car mon Rafikou,
je suis celle que tu attends.
Imagine nos merveilleuses soirées
à disséquer la psychologie des per-
sonnages de LOTR (alors comme
ça, Frodon et Sam...), les passion-
nantes questions sans réponses :
« Pourquoi, bordel, Boromir a-t-il
des fausses dents ? ». J'ai oublié de
te préciser que je suis aussi un peu
critique, option dentisterie. Je ter-
mine un article « cinéma et dentis-
terie moderne » que tu liras dans





le prochain Mad Teeth magazine. Enfin, à l'apothéose de notre passion, nous irons main dans la main, en 2003, voir l'œuvre dans son intégralité opus 1, 2, 3 sans pause pipi ! Si malgré tout, tu me repousses, peux-tu au moins me pistonner chez Mad pour quelques piges grassement rémunérées, j'ai une super idée d'article : « orques et détartrages ».

Allez, salut mon Fikoufikou.

Gaëlle, Brest.

Ô maître Rafik Djoumi ! Si Peter Jackson est un dieu du cinéma, alors tu es son premier apôtre. Tu sais transmettre la lumière divine de la création filmique, et nous expliquer à tous, pauvres pêcheurs d'images, l'Évangile du 7ème Art. Dans les salles obscures, ton œil est aussi perçant que celui de Legolas. Mais tu ne te limites pas à l'exercice commun de l'exégèse monastique des films : tu les décortiques pour mieux en faire valoir le génie, le tout servi par une écriture efficace et presque sobre. Je croyais connaître le cinéma ; tu m'as démontré que j'étais encore un enfant attardé essayant de saisir les subtilités de Winnie l'Ourson. Pardonne-moi ces offenses et délivre-moi des navets cinématographiques. Amen.

Aurélien ARNAUD, Les Mateltes

Bon les filles, on se calme ! On voit que vous n'avez pas eu à le supporter ces trois dernières années, à se laisser pousser la barbe façon Gandalf, à empiéter l'appartement avec son herbe à pipe et à crier au facteur « Thou shall not pass ! » en tapant de son bâton. Il commençait tout juste à se calmer et là, vous en remettez une couche. Je ne suis pas d'accord. Signé : la fiancée de Rafik.

À POILS, L'ARAIGNÉE !

Est-ce que j'ai le droit de dire à Stéphane Moïssakis qu'il se plante dans son dossier **Spiderman** ?

Oui ? Non ? Bon allez, je me lance... Lorsqu'il parle de « poils qui poussent sur ses doigts », il se trompe. S'il revoit la bande-annonce, il remarquera que ce ne sont pas des poils mais des crochets... et que le plan suivant nous montre Peter Parker en train de grimper un mur. Cette mutation s'ajoute aux transgressions intelligentes concernant le héros. Pourquoi suis-je sûr de moi à ce sujet ? Parce que non seulement c'est explicite dans la bande-annonce mais en plus ce détail corporel a déjà été exploité dans *Spiderman 2099*. Une série créée vers 1991 qui mettait en scène un jeune homme se transformant en homme araignée. Ce dernier avait lui aussi de la toile liquide dans ses poignets et des crochets aux doigts et aux orteils pour pouvoir escalader. Donc voilà... juste pour rectifier, sinon très bon dossier bien exhaustif.

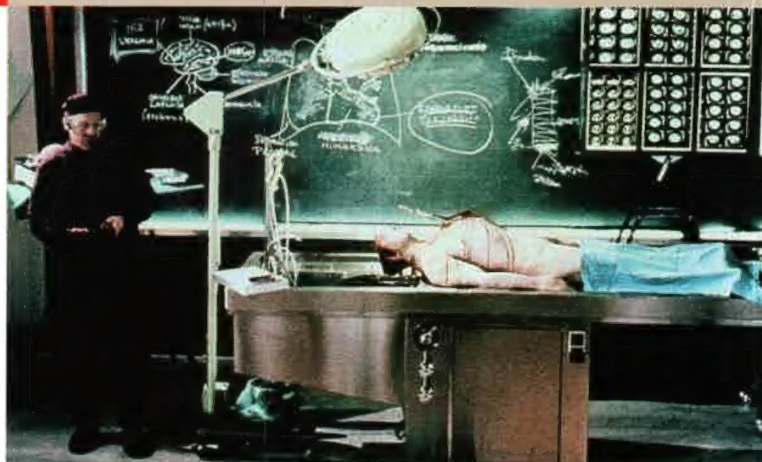
Benjamin



« S'il revoit la bande-annonce... »
Malheureux ! Il ne fait que ça à longueur de journée ! Quant à savoir s'il se trompe ou pas, impossible de le confirmer avant d'avoir vu le film, mais si Sam Raimi pioche ses idées dans Spiderman 2099, comme il le dit lui-même : « on est pas dans la merde ! » (rires). Sinon, on l'a empêché de se foutre par la fenêtre quand il s'est rendu compte que la véritable erreur de son dossier était de prétendre que le Green Goblin est le premier super vilain à apparaître dans le comics. C'est vrai quoi, tout le monde sait bien que L'Ombre jaune est apparue avant !

COMMENT NOUS ÉCRIRE ?

- Par courrier :
Mad Movies,
Courrier des lecteurs,
17 rue Rodier,
75009 Paris.
- Par e-mail :
info@mad-movies.com



Fausto 5.0 d'Isidro Ortiz - Grand Prix de Gérardmer édition 2002

BRUXELLES 2002

Du 15 au 30 mars, le festival international du film fantastique de Bruxelles, connu aussi sous le nom de BIFFF (pour Brussels International Festival of Fantasy Film), souffle ses vingt bougies. Pour l'occasion, programme très, très chargé, qui risque de mettre le feu à toute la ville : Nuits du film fantastique, concours de body-painting et de maquillage (chaperonné par Mad Movies), festival du livre « Imaginaire 2002 », hommages divers, concerts de oufs, rencontres, débats... Et surtout, comme il se doit, une sélection de films authentiquement barrés. En vrac (et sous-réserves) : *Avalon* de Mamoru Oshii, *Arachnid* de Jack Sholder, *Dagon* de Stuart Gordon, *Fausto 5.0* d'Isidro Ortiz, *Full Time Killer* de Johnny To, *The Last Minute* de Stephen Norrington, *Pulse* de Kiyoshi Kurosawa, et encore plein d'autres...

Côté mondanités, ça va se bousculer au portillon puisque les invités du festival seront, entre autres, Robert « Freddy » Englund, le grand Christopher Lee, le nippon fou Shinya Tsukamoto, le cinéaste vétéran Jack Cardiff, le sulfureux Ken Russell, le Hollandais ascenseurophile Dick Maas et l'autre nippon fou (décidément...) Takashi Miike. Pour ceux qui ont donc envie d'aller s'enfiler des films de branques dans les pupilles en bâfrant des moules-frites, une seule adresse (électronique) : www.biff.org

GÉRARDMER 2002

Palmarès :

Grand Prix : *Fausto 5.0* d'Isidro Ortiz (Espagne)

Prix du jury, Prix de la critique internationale et Grand Prix du jury jeunes de la région Lorraine : *L'Échine du Diable* de Guillermo del Toro (Espagne)

Prix Première : *Donnie Darko* de Richard Kelly (USA)

Grand Prix du court-métrage et Prix Canal Plus du court-métrage fantastique : *À louer* de James L. Frachon (France)

Prix du meilleur vidéo-clip fantastique : Felix Buxton pour « Where's your head at » de Basement Jaxx

Prix littéraire fantastique : *Wonderlandz* de Jean-Luc Bizien (éditions du Masque)

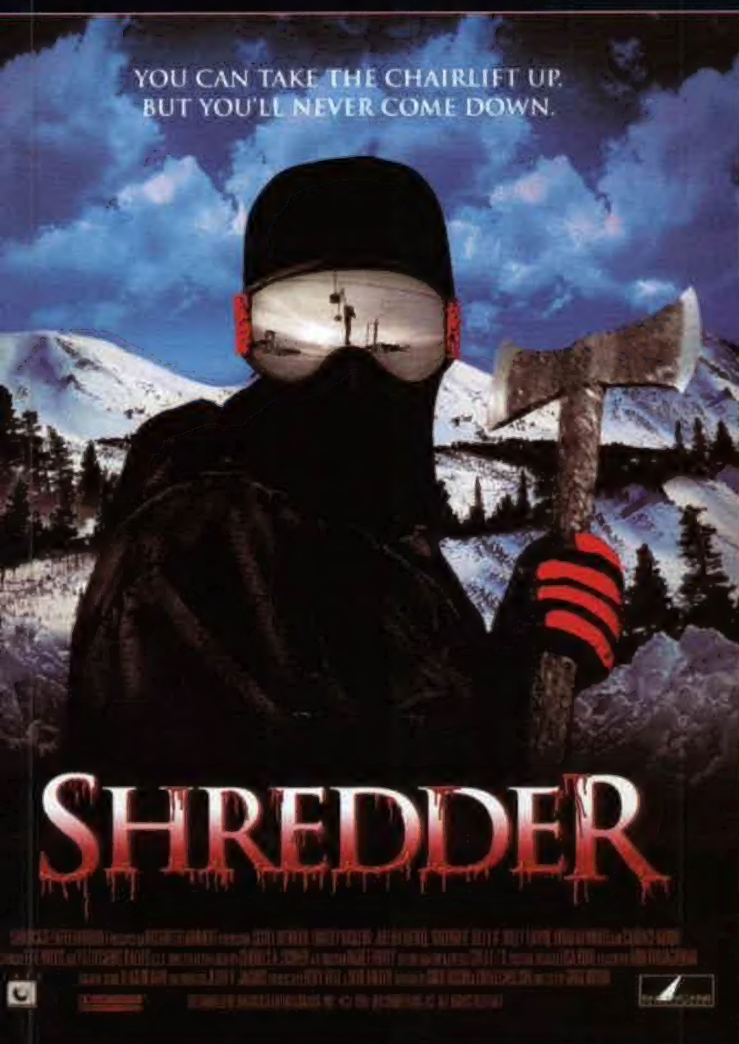
Et enfin, le prix le plus convoité de la sélection...

Prix Mad Movies du public (inédit vidéo fantastique) : *Jack et le Haricot Magique* de Brian Henson.



NOTULES LUNAIRES

Du blockbuster bientôt sur tous les écrans au petit film obscur qu'on ne verra peut-être jamais, toute l'information du Fantastique.



■ Réalisé par Graig Huson, **Shredder** a tout du bon petit slasher qui débouffe grave. Le jeune Cole Davidson (Scott Weinger, acteur de génie vu dans **Police Academy 5** et doubleur officiel de la voix d'Aladin dans la franchise Disney du même nom) est un jeune étudiant se rendant avec ses amis à une compétition de snowboard qui va rapidement tourner au jeu de massacre avec l'intervention d'un skieur habillé de noir bien décidé à faire passer de vie à trépas tous les concurrents. Victime pendue à un télésiège, coup de hache en pleine tronche, **Shredder** possède toutes les cartes en mains pour se hisser au même niveau qu'**Aérobic Killer** et **Les Jeux de la mort**, deux slashers mélangeant eux aussi meurtres à répétitions et sports de haut niveau.

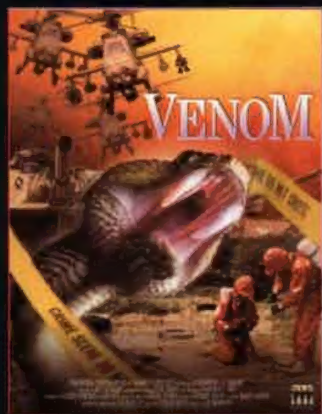
■ « The world's most deadly predator has returned! » Ah bon? Mais qui c'est déjà? Hé bien, il s'agit d'un



Carcharodon Megalodon, autrement dit un gigantesque requin préhistorique venu foutre le bordel sur les plages de Monterey Beach, une petite ville côtière de Californie. Seul le fringant biologiste Spencer Northcutt semble pouvoir arrêter cette menace boulimique. Réalisé par Matt Codd, qui a officié en tant que designer sur **L'Armée des 12 singes** et **Men**

in **Black**, avant de rejoindre la boîte de production UFO, pour laquelle il s'était déjà rendu coupable d'**Epoch**, **Shark Hunter** sent plus volontiers l'odeur frelatée de **La Mort au large** que l'air marin vivifiant des **Dents de la mer**.

■ Des animaux qui veulent manger de l'humain, il en est aussi



question dans **Venom**. Deuxième film de serpents hargneux après **Python** pour Fred Olen Ray (dissimulé pour l'occasion derrière le pseudonyme Ed Raymond, un de ses multiples noms d'emprunt), **Venom** se déroule dans la petite ville désertique de Santa Mira où un agriculteur local souffre de nombreuses morsures de serpents à sonnettes qui provoquent chez lui des réactions jusque là inconnues du corps médical. Alors qu'il décède dans d'atroces souffrances, de nouvelles victimes aux symptômes identiques se déclarent. Un scientifique se rend alors sur les lieux, placés sous quarantaine par l'armée, pour découvrir que les serpents ont été génétiquement modifiés par le gouvernement... Andrew Stevens, également producteur du film, et Treat Williams viennent troquer un peu de leur talent contre une bonne partie du budget.

EIGHT LEGGED FREAKS DU POIL AUX PATTES

Après avoir vainement tenté un virage vers la respectabilité avec l'oscarisable mais pas oscarisé **The Patriot**, Roland Emmerich et Dean Devlin reviennent à un genre qui leur a valu le succès (financier) avec **Godzilla** : le film de monstres ! Monté sous la bannière de leur société Centropolis Entertainment (**Passé Virtuel**) en association avec Village Roadshow (**Matrix**), **Eight Legged Freaks** (longtemps intitulé **Arac Attack**) met en scène une horde d'araignées. Ces inoffensives petites bestioles poilues sont atteintes de gigantisme suite à un accident chimique survenu dans le désert du Nevada. Rendues très agressives et gloutonnes par cette croissance inattendue, elles s'attaquent à une petite ville minière. Un ingénieur (David Scream Arquette) et la shérif du patelin (Kari **Sliders** Wuhrer, bientôt dans **Hitcher 2**, mais sans Rutger Hauer : blasphème, désespoir... VENGEANCE !!!), après s'être copieusement chahutés, mobilisent les autochtones pour contrer l'invasion. Parmi leurs recrues, la mignonne Scarlett Johansson, et Doug E. Doug. Un concept simplissime, hérité du formidable **Tremors**, et qui laisse augurer une série B rigolote et mouvementée. Le budget, évalué à 30 millions de dollars, aura servi en majeure partie à financer les 200 plans d'effets spéciaux nécessaires à la création de races arachnides très velues, dont l'une arbore un faciès vaguement lycanthrope. Le tout est co-écrit et mis en boîte par Ellory Elkayem, réalisateur du téléfilm **Écllosion** où figuraient déjà des insectes voraces. À signaler que le titre envisagé au départ n'a pas été modifié suite au contexte politique actuel (parce qu'il sonnait trop « Iraq Attack » comme l'ont laissé entendre des rumeurs internet), mais tout simplement pour éviter que le film soit confondu avec **Arachnid**, le dernier Jack Sholder produit par Fantastic Factory. La sortie est prévue le 30 août aux États-Unis, mais on attend surtout avec impatience la traduction du titre en français. Pronostics : « Huit Pattes et très Moches », « Octopeur », « Spidergros »... Les propositions sont les bienvenues.



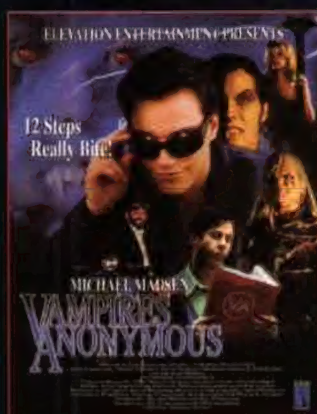
C.D.



■ Longtemps rattaché à Brian Yuzna, qui devait le réaliser avant de partir à Barcelone pour rejoindre la Fantastic Factory, le projet **Mangler 2** échoue finalement entre les mains de Michael Hamilton-Wright, scénariste de **Retroaction** et de **Dangerous Attraction**. Cette fois-ci, il n'est plus question d'une lessiveuse possédée comme dans l'œuvre originale (signée Stephen King et réalisée par Tobe Hooper) mais d'un virus informatique meurtrier sévissant dans une faculté américaine. Entre deux bâillements polis, le spectateur retrouvera la blonde Chelise Swain (*Virgin Suicides*), la brune piquante Daniella Evangelista (*Wishmaster 3*, *Ripper*) et l'homme qui cachetonne plus vite que son ombre, le bien sympathique Lance Henriksen (*Scream 3*, *Lost Voyage*).

■ Assistant réalisateur sur *American history X*, Michael

Encore une qui ne veut pas payer son titre de transport.

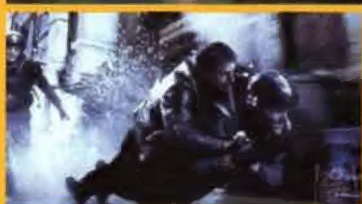


Keller passe derrière la caméra pour les besoins de **Vampires Anonymous**, un film de sucurs de sang peu banal qui pourrait sortir des sentiers battus du genre. Très satirique, **Vampires Anonymous** s'intéresse à un jeune prince des ténèbres qui décide de suivre une thérapie de groupe pour soigner

MINORITY REPORT ÇA ARRIVERA PRÈS DE CHEZ VOUS

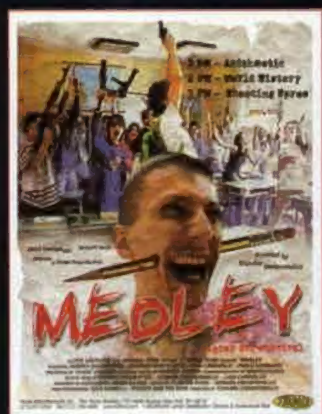
Projet maudit un temps associé à Paul Verhoeven et David Cronenberg et envisagé comme une suite à **Total Recall** puisque lui aussi adapté d'une nouvelle de Philip K. Dick, **Minority Report** faillit bien être réalisé par Jonathan Frakes, abonné à la franchise **Star Trek**. C'est dire si on l'a échappé belle ! On passe d'un extrême à l'autre, puisque c'est finalement Steven Spielberg (*A.I.*) qui s'en est chargé, ce qui donne ipso facto au film une dimension palpitante. Autre bonne nouvelle, Tom Cruise, qui tient le rôle principal, n'est cette fois pas impliqué dans la production, ce qui nous évitera sans doute d'avoir à supporter un one-man show grimaçant comme ce fut le cas avec **MI: 2** et **Vanilla Sky**. Le scénario, plutôt complexe, aura nécessité plusieurs intervenants : Gary Goldman et Ronald Shusett (**Total Recall** justement), Scott Frank (**Hors d'Atteinte**), John August (**Charlie et ses drôles de dames**) et Frank Darabont (**La Ligne Verte**) se sont ainsi succédés à la rédaction du script. Le film se déroule à Washington en 2080, à une époque où la justice fait appel à des magistrats à la fois scientifiques et médiums. En effet, la technologie a fait un tel bond en avant qu'il est devenu possible de détecter un crime avant qu'il n'ait eu lieu en effectuant des sauts temporels. Un officier de police, membre de l'unité spécialisée dans ces opérations, se retrouve alors accusé d'un meurtre qu'il n'a pas encore commis. Traqué par sa propre hiérarchie, qui envoie l'un de ses meilleurs éléments à ses trousses (Colin **Tigerland** Farrell), il va devoir réunir les preuves de son innocence avant même de s'être rendu coupable de quoi que ce soit ! Avec Spielberg aux commandes, nul doute que ce projet a tout pour concurrencer **Blade Runner** dans son ambition d'adapter fidèlement l'univers dickien à l'écran. Outre son équipe technique habituelle, le metteur en scène s'est entouré d'un casting trois étoiles : Peter Stormare, Max Von Sydow et Neal McDonough (aperçu dans **Vorace**) y croisent Samantha Morton et Meryl Streep. La production est quant à elle assurée par Jan De Bont (**Hantise**). Distribué par la Fox, **Minority Report** est prévu aux États-Unis le 21 juin, et si on en croit la bande-annonce, les paradoxes temporels n'y altèrent en rien les poursuites chargées d'adrénaline !

C.D. Instantanés d'un futur virtuel.



sa condition. On lui souhaite bien du courage... Seule star au casting, cette grosse bedaine de Michael Madsen (*La Mutante*), qui se verra épaulé pour l'occasion par Paul Popowich (*Children of the Corn 666*), Nicole Forester (*Omega Code*) et Steve Monroe (*Space Cowboys*). Finalement, ça fleurit bon le gros Z tout ça.

■ Célèbre pour ses films totalement déjantés, la compagnie de Lloyd Kaufman, Troma, s'apprête à distribuer **Medley**, une production italienne que réalise Gionata Zarantonello. Dans la lignée de **Battle Royale**, avec une petite touche de **Breakfast Club** mélangée à une bonne dose de **Tueurs Nés**, **Medley** ne devrait pas faire tache dans le catalogue Troma et pose les bases de son histoire assez simplement : tous les soirs, après les cours, une université d'apparence tranquille se



transforme en champ de bataille où survivre est plus difficile pour les élèves que d'obtenir des bonnes notes. Dans **Medley**, les flingues semblent plus utiles que les crayons de couleurs, qui servent quant à eux à crever les yeux de son voisin ! Le bon goût, toujours...



■ Sexe et fantastique ont toujours fait bon ménage. Pour preuve, le sympathique petit monde du porno se plaît souvent à détourner nos blockbusters favoris dans l'espoir de soutirer quelques deniers au spectateur égaré. Qui n'a jamais essayé dans son vidéo-club de retourner discrètement les boîtiers de *Penetrator*, *Splatman* et autres *Edward Penishands* pour voir, et ce dans un souci de vérité, jusqu'où ira la parodie de son film préféré? De leur côté, avec *Devil's Island*, le réalisateur Maze Pict et le producteur teuton Torsten Benn renouent avec l'esprit des films d'exploitation des seventies lorsque la Black Emanuelle Laura Gemser (séquence nostalgie pour notre rédac'chef...) croisaient zombies et cannibales au détour de ses nombreuses aventures. Ici, plusieurs couples d'amis partent passer des vacances sur une île paradisiaque où magie noire et pratiques vaudou vont bon train. Avec Mandy Mystery, Monique Labelle et la française Olivia Trevis.

■ Dans la lignée d'*Anaconda*, *Deadly Species* nous entraîne aux côtés de Wilson Friels et de son équipe partis à la recherche des Calusa, une tribu de natifs américains. Le petit groupe ne tarde pas à tomber sur les restes d'une expédition précédente apparemment décimée par un animal sauvage. Du coup, les vrais intentions de Friels éclatent au grand jour: il convoite, à n'importe quel prix, la fontaine de jouvence appartenant aux Calusa. Seule ombre au



tableau, l'eau magique est protégée par une créature monstrueuse déterminée à se boulotter l'intégralité du casting, exclusivement composé d'inconnus. C'est un certain Daniel E. Springen qui réalise pour Creative Light.

■ Après *Demon's Lust* et *Vampi-*



rates, la scream-queen Brinke Stevens et l'acteur/maquilleur/réalisateur Tom Savini se retrouvent pour les besoins de *Web of Darkness*, un film de vampires écrit et réalisé par le débutant Rick Danford. Mike et Julie nagent dans le bonheur. Mike crée des sites internet avec succès tandis que Julie travaille dans un bar la nuit de manière à payer ses études. Passionnée par le vampirisme, Julie se connecte au chat « Web of darkness » afin de rencontrer certains de ses participants pour mieux documenter sa thèse. Au grand désespoir de Mike, le rendez-vous de Julie s'avère être un vrai vampire, qui s'empresse de la mordre au cou... Produité pour un budget anémique de 15 000 dollars, *Web of Darkness* ne devrait donc pas briller par ses qualités techniques.



■ Kitten Natividad, Haji et Raven De La Croix, trois anciennes égéries de Russ Meyer, sont aujourd'hui réunies dans *The Double D Avenger*, produit, écrit et réalisé par William Winckler. Dans ce film qui fleurit bon la parodie délectante et dont le titre fait bien sûr référence aux poitrines généreuses de ses actrices, Kitten Natividad incarne la super héroïne Chastity Knott, lancée à la

THE BROTHERHOOD 2 : YOUNG WARLOCKS LE PACTE DES SORCIERS



Des sorciers au look très *Reservoir Dogs*. La classe!

Longtemps associé à la compagnie Full Moon, pour laquelle il a réalisé *Retro Puppet Master*, *Killer Eye*, *Witchouse* et une bonne vingtaine d'autres titres, David DeCoteau a récemment décidé de devenir indépendant en créant sa propre société,



Rapid Heart Pictures. Parmi les premiers films à voir le jour sous cette bannière, *Voodoo Academy*, *La Légende de la momie 2* et *Final Scream*, *The Brotherhood*, au sujet d'une confrérie de vampires qui sévit dans une université californienne, demeurera son plus gros succès à compter d'aujourd'hui. Logique, donc, qu'à peine un an plus tard, une séquelle soit d'ores et déjà en boîte. Désormais en partenariat avec Regent Entertainment, David DeCoteau devra honorer un contrat de 8 films, tournés en un an seulement, pour les producteurs de *Gods and Monsters*, à commencer par *The Brotherhood 2: Young Warlocks*. Véritable stakhanoviste de la pellicule, David DeCoteau est néanmoins soulagé d'avoir disposé d'un budget plus confortable et de 6 jours de tournage au lieu de 4 pour cette séquelle dans laquelle les vampires s'effacent au profit de sorciers. Nouvel étudiant à l'université catholique de Chandler, Luc est en réalité un sorcier qui se lie d'amitié avec les autres

Flashes

poursuite de son pire ennemi, Al Purplewood, patron véreux d'un gogo bar qui utilise ses strip-teaseuses pour commettre divers méfaits. **The Double D Avenger** a été conçu par son producteur pour être le premier film d'une longue série de comédies d'action sexy. Une bonne initiative.

■ Véritable bombe en provenance des pays de l'Est, la blonde platine Anoushka, déjà au générique de **Playmate of the Apes**, tourne actuellement **Vampire Obsession**, son deuxième film pour Seduction Cinema, sous la direction de John Bacchus (**Erotic Witch Project**). Prostituée de son état, Wendy fait la connaissance d'Alexis et devient son esclave sexuelle au grand désespoir de sa petite amie. Comme si ça ne suffisait pas, Alexis va rapidement révéler sa vraie nature : une vampire

assoiffée de sang et de sexe ! Même si **Vampire Obsession** reste fidèle aux productions Seduction Cinema, son réalisateur le promet plus sombre et violent que d'habitude. Oh oh !

San HELVING



élèves afin de prendre possession de leurs âmes pour ensuite ouvrir les portes de l'Enfer et ainsi acquérir un pouvoir équivalent à celui de Satan. Seul John, dont l'amour pour la ravissante Mary n'a pas de limites, peut le stopper... Du premier film, seul l'acteur Forrest Cochran, qui interprétait le vampire Barry, revient dans cette suite, cette fois dans le rôle du sorcier Luc. « Les films **The Brotherhood** seront connectés entre eux par un thème surnaturel commun ou des personnages récurrents, tout en proposant une nouvelle forme de monstre à chaque fois. Des vampires, des sorciers, des loups-garous, toutes sortes de créatures de la nuit... Je souhaite que **The Brotherhood** se rapproche des anthologies telles que **X-Files** ou **Les Contes de la nuit noire**, de manière à ce que les films restent surprenants, qu'on ne sache pas forcément à l'avance à quoi s'attendre » déclare David DeCoteau. Coming soon : **The Brotherhood 3: Wolves of Wall Street...**

D.G.

■ New Line s'apprête à financer **Next Door**, un slasher écrit par le nouveau venu Jake Wade Wall et mettant en scène David Holloway, un cinglé bien décidé à défoncer Freddy Krueger et Michael Myers. C'est pas gagné.

■ Après nous avoir donné le tournis avec ses spirales dans **Uzumaki** (sorti aux États-Unis sous le titre **Vortex**), Unguchinsky vient de finir **Another Heaven** (d'après son propre roman), une sombre histoire de démonologie.

■ Le petit génie Hideo Nakata (**Ring**, **Ring 2**) va voir son film **Dark Water** (l'histoire d'une femme essayant d'arracher sa fille à des forces maléfiques) prochainement américanisé par le baïs d'un remake produit par la Fox.

■ Cette vieille trogne de Roy Scheider (**Les Dents de la mer**) fait un petit come-back discret dans **Dracula : Resurrection** la suite de **Dracula 2001**. Une deuxième suite est déjà prévue (**Dracula : Ascension**) avec... attention... Ringer Hauer dans le rôle du prince des ténèbres. Bouffi contre les vampires ? (C'est *Dieledé qui va pas être content*).

■ Le nouveau projet de Dark Castle s'intitule **Deathwatch** et se présente comme un croisement entre **Destination finale** et **Ring** avec son site web hanté avant le pouvoir de prédire l'avenir aux internautes. Pas de quoi grimper aux rideaux pour le moment, donc.

■ Jamais à court de projets, ce bon vieux briscard de Wes Craven se dit intéressé à une participation au projet-à-lésine **Jason vs Freddy**. Overbooké, il doit d'abord tourner pour Dimension **American Mc Gee's Alice** (une version destroy du roman de Lewis Carroll) d'après le hit PC du même nom.

■ Réalisé par le canadien Vince D'Amato (réalisateur de **Corpse o Rama**, jamais distribué), **Carmilla** suit les aventures des derniers humains avant survécu à la bombe et devant se battre contre des légions de vampires, zombies et autres démons.

■ Joel Silver s'apprête à produire **Cradle to the Grave**, un thriller fantastique avec Mark Dacascos en tête d'affiche.

■ Après Disney (**Treasure Planet**), c'est au tour de la Fox d'envisager une nouvelle version de **L'Île au trésor** d'après le chef-d'œuvre de Stevenson.

■ Paramount Pictures et Cruise-Wagner Productions vont s'associer pour produire **Lost Regiment** d'après le roman de William Fortchen. Durant la guerre de Sécession, des soldats de l'Union se voient projetés dans l'espace-temps pour combattre des aliens belliqueux. Fusil à poudre contre canon laser ? Ça va charler !

■ **Le Bal de l'horreur** (**Prom Night** en vo), petit slasher disco avec Jamie Lee Curtis et Leslie Nielsen, va connaître un remake très prochainement. Drôle d'idée.

■ Après **X-men** et **Spiderman**, c'est le rouge et jaune Iron Man qui va connaître les honneurs d'une adaptation au cinéma. Et c'est Joss Whedon (créateur de la série **Buffy**) qui a été approché pour la réaliser.

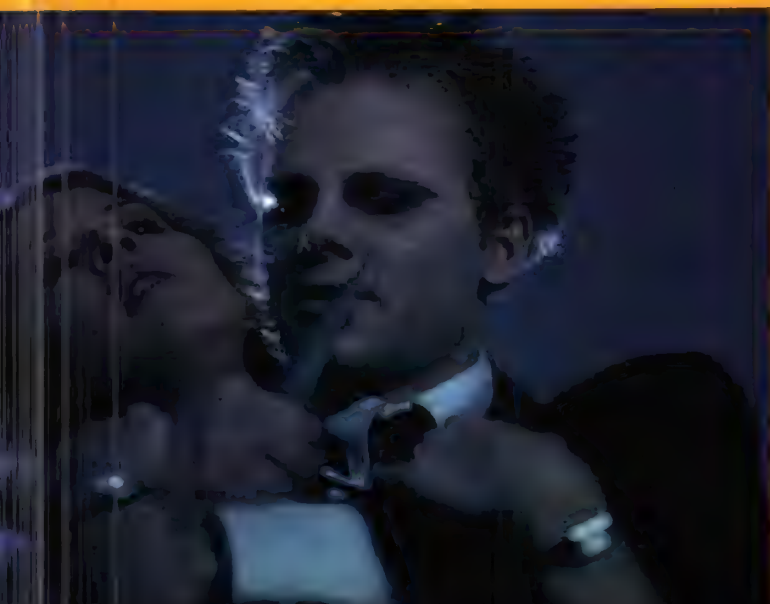
■ Après Linda Blair, c'est au tour de Billy Crawford (un acteur horripilant qui se prend pour Michael Jackson) d'être possédé par le diable dans la préquelle de **L'Exorciste**. L'expression « que le diable t'emporte » prend alors toute sa signification.

■ La jolie maison hantée de Disneyland pourrait être la star d'un film (intitulé pour le moment **Haunted Mansion**) qui, s'il rencontre le succès escompté, se transformera en franchise. Il est vrai que la maison d'Amnville est un peu faiguée depuis quelques temps.

■ Après **A Sound of Thunder** (voir notes du mois dernier), ce gros viking de Renny Harlin filmiera **Mindhunters**, un thriller axé sur les jeux de société avec à son bord Val Kilmer, Christian Slater et la bombata latina Patricia Velasquez.

■ Diffusée le mois dernier aux États-Unis, **Rose Red** est une mini-série de boxe écrite par Stephen King d'après le roman **Hunting** de Shirley Jackson (qui fut magistralement adaptée au cinéma par Robert Wise). Cette histoire de maison hantée ne devrait pas tarder à traverser l'Atlantique. On patiente.

■ Après **Promenons-nous dans les bois** et **Bloody Mallory**, Fidelity Productions finance **Je suis venu te dire que je suis mort** dans lequel un homme enquête sur son propre meurtre.



HOLLY SAMPSON

« LA NUDITÉ NE ME DÉRANGE PAS. MAIS CERTAINS JOURS, ON A ENVIE DE GARDER SES FRINGUES POUR TRAVAILLER ! »

Pas encore très connue, Holly Sampson tend pourtant à le devenir et à se frayer une place au panthéon des B-girls en incarnant à son tour notre Emmanuelle nationale, succédant ainsi à Sylvia Kristel, Mia Nygren, Monique Gabrielle, Krista Allen et bien d'autres dans une nouvelle série de films produits pour la télévision. Ironie du sort, c'est sur le petit écran qu'elle fait ses débuts d'actrice en apparaissant dans plusieurs épisodes des séries *Matlock*, *My Two Dads* et *The Wonder Years* avant de décrocher quelques petits rôles au cinéma dans *Pump Up the Volume*, *Other Men's Wives* et le téléfilm HBO *Gia*, dans lequel elle côtoyait Angelina Jolie. « C'est grâce à ma mère que je suis actrice aujourd'hui. Sans elle, rien de tout ça ne serait arrivé. Jeune, j'étais très timide et je ne m'intéressais à rien. Lorsque j'ai

*pas de répétition précédant la première prise, qui doit être la bonne. Nous n'avons pas ce luxe. De toute façon, les films ne le demandent pas. Il s'agit de produits destinés à la vidéo qui n'ont d'autres prétentions que de divertir le spectateur. Mais les histoires, aussi simples qu'elles soient, sont très marrantes. Dans *The Exotic Time Machine 2*, par exemple, j'interprète une scientifique qui remonte le temps jusqu'au Moyen-Âge où je rencontre Merlin, qui me donne pour mission de faire l'éducation sexuelle du Roi Arthur afin de sauver Camelot ! ».*

« J'étais très étonnée lorsque le producteur Alain Siritzky m'a appelée pour me dire qu'il aimerait que je sois sa prochaine Emmanuelle. Après tout, il s'agit d'un personnage typiquement européen, et je suis tout ce qu'il y a de plus américaine ! ».



eu 7 ans, elle a décidé de m'inscrire à des cours d'art dramatique pour que je me décoince un peu. Les premières années furent difficiles. Je n'arrivais pas à m'adapter, je pleurais sans cesse, d'abord persuadée qu'on me forçait à faire quelque chose que je ne voulais pas. J'avais l'impression d'être la fille la plus malheureuse du monde, mais j'ai finalement fini par m'adapter et je suis sortie de ma coquille. À mes 13 ans, ma mère nous a fait déménager à Los Angeles, pensant que j'aurais plus d'opportunités là-bas qu'en Arizona, où nous vivions à l'époque. Rapidement, les professeurs de ma nouvelle école, qui officiaient également comme agents pour certains acteurs ados, ont reconnu mon talent, qu'ils qualifiaient de naturel, et ont eu envie de prendre ma carrière en main. C'est ainsi que je me suis retrouvée dans un épisode de la série *La Belle et la bête*, qui fut mon tout premier boulot ». Timide, Holly Sampson ne va certes pas le rester longtemps, puisque entre ses rares apparitions au cinéma, elle tourne une multitude de films X sous le pseudonyme de Zoe, avant de rejoindre récemment les rangs de Surrender Cinema, la division érotique de Full Moon, où elle enchaîne très rapidement *Casting Couch*, *The Exotic Time Machine 2*, *The Regina Pierce Affair* et *Platinum Blonde*. « Ces séries B vous permettent d'acquérir un maximum d'expérience en un rien de temps. C'est une très bonne préparation pour ensuite affronter le système hollywoodien. Il faut connaître son rôle et apprendre son texte très rapidement, en une seule journée. Il faut être sans cesse concentré et efficace. On ne vous envoie pas le scénario deux semaines avant, il n'y a pratiquement

Pourtant, Holly Sampson l'emporte haut la main sur une centaine d'autres candidates et devient ainsi, pour les besoins d'*Emmanuelle 2000*, la huitième incarnation du personnage créé par Emmanuelle Arsan. L'histoire de cette nouvelle série est très simple : notre héroïne rencontre le Dr Maggie Henson, une paraplégique qui a inventé une paire de colliers lui permettant de vivre les orgasmes d'autres personnes. Emmanuelle lui servira de cobaye d'épisodes en épisodes.

« Le tournage d'*Emmanuelle 2000* fut pour moi un véritable challenge. Déjà, je n'ai pas eu beaucoup de temps pour me préparer, puisque deux jours avant, je finissais encore mes scènes pour *Dead Sexy*, un thriller avec Shannon Tweed. Ensuite, je n'étais pas du tout habituée à enchaîner six films coup sur coup, ce qui demande un effort de concentration énorme, surtout lorsque plusieurs réalisateurs, parmi lesquels Fred Olen Ray, Jill Hayworth et Kevin Elmore, se succèdent de manière quelque peu désordonnée. Parfois, nous n'avions pas encore bouclé toutes les scènes d'un épisode qu'il fallait déjà passer à un autre. C'est à en perdre la tête ! ». Depuis *Emmanuelle 2000*, Holly Sampson a déjà tourné *Castle Eros*, *Desire and Deceptions*, *Pretty Cool*, *The Brotherhood 2: Young Warlocks*, ainsi que plusieurs épisodes des séries *The Voyeur* et *Lady Chatterley's Stories*.

SPAWN



30 €

SPAWN W



15 €

SHE SPAWN II



15 €

PIRATE SPAWN



15 €

RAVEN SPAWN



15 €

ALIEN SPAWN II



15 €

WINGS OF REDEMPTION SPAWN

La nouvelle série Spawn #1 de Todd McFarlane interprète ces personnages mythiques avec une attention particulière apportée aux détails. Hauteur 20 cm environ. Au moins 10 points d'articulation.

Taille : 30 cm environ, 10 points d'articulation, cape montée en PVC souple, livrée avec son trône, sa base infestée de rats et le crâne qu'il tient.

Reservez dès maintenant pour **95 € seulement** les 6 figurines de la série Spawn 21



229 €

SAMWISE ET BILL THE PONY



89 €

BUSTE HIGH ELVEN INFANTRYMAN



89 €

BUSTE CLEAVED ORC



89 €

BUSTE ORC SOLDIER



95 €

BUSTE NAZGUL STEAD

Taille 11,62, poids de 7g, gravé et frappé d'un poinçon de maître certifiant l'authenticité.

59,90 €

Réalise par les ateliers de la Monnaie de Paris.



ANNEAU BRONZE DORÉ



549 €

ANNEAU OR 18K

Taille 11,62, poids 14g, gravé et frappé d'un poinçon de maître certifiant l'authenticité. Série limitée à 500 ex. Livré avec accord de vente et certificat.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Les personnages de la cinquième partie de la trilogie Le Seigneur des Anneaux sont représentés, peints à la main, de 40cm environ pour les statuettes, 25cm environ pour les bustes et 12cm environ pour les casques, sur un socle gravé au nom du personnage avec la signature de l'artiste et l'origine de la sculpture.



199 €

ORC BRUTE



36 €

CASQUE ELEDIL



36 €

CHAPEAU GANDALF LE GRIS



36 €

CASQUE ISILDUR'S



36 €

CASQUE MORIA ORC

Les catalogues disponibles sur simple demande l'actualité des collectionneurs avec le Seigneur des Anneaux, Star Wars, McFarlane...



MAGASIN - 12 BIS AVENUE DE CLICHY 75018 PARIS - M^o PLACE DE CLICHY
OUVERT : LUNDI 14H-20H • DU MARDI AU JEUDI 12H-20H • VENDREDI ET SAMEDI 11H-21H

VENTE PAR CORRESPONDANCE DU LUNDI AU VENDREDI DE 12H A 20H AU 01 42 94 24 78 • + DE 4000 RÉFÉRENCES DISPONIBLES

À RETOURNER À : VIDEOPOLE - 12 BIS, AVENUE DE CLICHY 75018 PARIS

FRAIS DE PORT : Dom-Tom, Europe et autres pays nous contacter au : 01 42 94 24 78.

JE JOINS MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE VIDEOPOLE

☐ chèque ☐ CB n°

Date de validité

Signature obligatoire

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEL : NÉ(E) LE : e.mail :

Je désire recevoir le catalogue en cours ☐

Je désire recevoir le prochain catalogue à paraître en Avril ☐

LIVRAISON ET PORT : Videopole vous livre en COLISSIMO suivi sous 2 à 3 jours à réception de votre commande (dans la limite des stocks disponibles). FRAIS DE PORT pour une figurine ou un casque : 5,34 €, pour une statuette, un buste ou 2 figurines et plus : 8 €

Frais de port et d'emballage

SOUS-TOTAL

TOTAL À PAYER



ReyMey Diffusion présente

Belgique
Bruxelles

15-30 MARS 2002

AUDITORIUM 44

NOVA

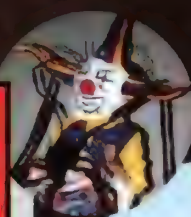


20^e
FESTIVAL
INTERNATIONAL DU
FILM FANTASTIQUE
DE SCIENCE-FICTION ET THRILLER
DE **BRUXELLES**

02.204.00.13

www.BIFFF.org

© PEYMEY DIFFUSION & E.P. JACOBS & LES ÉDITIONS BLAKE & MÖRTIMER



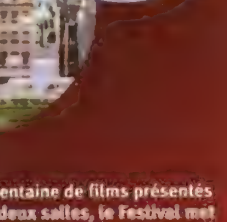
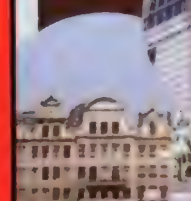
Défilé
Insolite



Concours de
Maquillage

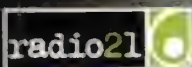


Concours de
Maquillage
Corps



Outre la centaine de films présentés dans ses deux salles, le Festival met en lumière, pendant 16 jours, toutes les formes artistiques liées au genre : peinture, sculpture, littérature, clips vidéo, maquillage-visage, peinture sur corps, jeux vidéo et théâtre.

Accueillant plus de 60.000 spectateurs et plus de 100 invités de toutes les disciplines, le Festival a acquis sa place en tant que manifestation la plus reconnue et la plus populaire du pays.



STAR ALLIANCE
The airline network for Earth.



The Ticket

LA LIBRE
BELGIQUE



CANAL+
WWW.CANALPLUS.BE



Ambassadeur officiel du tourisme bruxellois
(Catégorie Événement BITC 2001)

BRUSSELS INTERNATIONAL FESTIVAL
OF FANTASY, THRILLER & S-F FILM

Meilleur événement culturel bruxellois
(Kiosque 2001)

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

EPISODE 15 : PREMIER BILAN



Avec pour l'heure 712,6 millions de dollars récoltés à l'internationale, **La Communauté de l'anneau** a d'emblée remboursé la trilogie **LOTR**, ce qui a occasionné son lot de soupirs soulagés dans les locaux de New Line, où le stress brut a décoré les murs pendant toute l'année 2001. Et les 13 nominations aux Oscars se sont chargées de mettre en évidence l'acceptation sans condition du « produit » par l'establishment. Mais bien sûr, à nos yeux, la seule réussite tangible de Jackson tient à l'osmose extatique qui s'est établie entre son œuvre et une portion du public, le contrecoup de cette relation particulière faisant que le reste (la majorité ?) vogue entre vague intérêt, indifférence ou mépris. Il ne faudra donc pas s'étonner qu'un certain fléchissement des entrées soit constaté sur **Les Deux tours**, à l'exemple de l'accueil proportionnellement mitigé auquel eut droit en son temps **L'Empire contre-attaque** (décidément, impossible de ne pas comparer ces deux trilogies !).

L'ÉDITION DVD

New Line a donc un peu moins d'une année pour préparer la sortie du nouvel opus, selon une stratégie de relance régulière déjà usitée chez les majors (voir **Matrix 2** et **3**). Ainsi, il est établi depuis le début d'année que les copies en circulation vont progressivement être remplacées par de nouveaux tirages qui incluront une bande-annonce d'environ 3 minutes 30 des **Deux Tours**. On peut s'attendre à y retrouver les images fulgurantes d'Helm's Deep et du Rohan entraperçues sur le montage présenté à Cannes l'an dernier. Ces nouvelles copies devront circuler aux USA après la mi-mars, profitant de l'effet post-Oscars et, si tout va bien, arriveront en avril sur la France. Puis, ce sont les tant attendues éditions DVD qui assureront le suivi. Au mois d'août, une édition classique proposera, sur deux disques, le montage actuel du film, divisé en deux chapitres. Puis, en

novembre, deux éditions spéciales sortiront conjointement, une de 3 DVD (montage actuel + disque de bonus) et une seconde de 4 DVD (voire même carrément 5 disques, mais il convient de ne pas s'emballer inutilement sur cette dernière proposition qui, pour l'instant, est très aléatoire). Outre de fastueux suppléments jacksoniens (commentaire, interviews, making-of, etc...), cette dernière édition proposera vraisemblablement une version rallongée de plus de 40 minutes (3 h 30 donc) agrémentée en bonus d'une bonne demi-heure de séquences inédites et non intégrées. Les séquences remontées dans le film comprendront bon nombre de « manquements » que nous constatons dans notre article du n°138 : La relation attirance-répulsion entre Gimli et Legolas sera développée, ainsi que celle entre Aragorn et Boromir. Merry et Pippin (photo 5) auront droit à quelques nouveaux échanges facétieux (préparant leur aventure personnelle des **Deux Tours**). Mais la plus attendue de ces nouvelles séquences sera sans doute la fameuse remise des présents elfiques par Dame Galadriel (photos 1, 2, 3, 4) qui, outre l'origine et la signification de certains présents (les capes

elfiques, l'arc et le carquois de Legolas) devrait également nous présenter un Gimli bouleversé, tombant sous le charme de Galadriel et portant son image dans son cœur pour le reste de l'aventure. L'acteur John Rhys Davis a lui-même confirmé le tournage de cette séquence. De même, Lawrence Makoare, interprète de Lurtz, chef des Orques de la main blanche, a assuré qu'un bon nombre de ses apparitions avaient disparues du montage cinéma. Enfin, on se souvient des déclarations de Jackson qui, avant le tournage, affirmait que le DVD « unrated » lui permettrait de caser quelques-uns des excès sanguinolents dont il est friand. Aurons-nous alors droit au massacre des orques par Haldir et ses elfes (photo 6), à une décapitation d'Huruk-hai par Legolas (photo 7), voire à des plans de corps-à-corps moins suggestifs que la version actuelle ? La question reste posée.

INFOS SUPPLÉMENTAIRES

À ceux qui chercheraient à percer les mystères du montage, les cartes à jouer éditées par Decipher (et imprimées avant finalisation du premier film) donnent quelques précieux renseignements. On peut en effet y apercevoir, entre autres, le portrait du père de Sam (photo 8), de nouveaux visages d'elfes de Fondcombe (photo 9) ou de la Lorien (photo 10), Gandalf découvrant du mithril dans les mines de la Moria (photo 11) ou conversant à deux reprises avec Legolas (photo 12, 13) ainsi qu'Elrond (photo 14). Enfin, un bien curieux troll casqué (photo 15) qui pourrait être une première ébauche de celui que nous connaissons déjà, ou bien encore le deuxième troll qui oblige la communauté à quitter précipitamment la salle du tombeau de Balin.

Réponse à toutes ces interrogations en novembre, donc. En attendant, les plus acharnés d'entre vous pourront toujours concourir sur le site officiel et espérer voir leur nom inscrit dans une section « fan » du générique de fin de ce nouveau montage.

RAFIK DJOUMI

Deux sites sérieux, et en français, sur la trilogie :
<http://www.numenoreen.com>
<http://www.elbakin.com/film/index.htm>



Astérix & Obélix : mission numérix

AVEC SES DEUX CENTS PLANS TRUQUÉS, **ASTÉRIX & OBÉLIX : MISSION CLÉOPÂTRE** REPRÉSENTE UN TRAVAIL TITANESQUE POUR LES ÉQUIPES DE DUBOI. UN PARI GAGNÉ SANS AUCUN RECOURS À LA POTION MAGIQUE DE PANORAMIX !



Comme pour le premier opus des aventures du petit Gaulois, c'est la société Duboi qui a pris en charge les effets spéciaux de la super production d'Alain Chabat. Seul changement notable : Pitof, parti voguer sur d'autres galères, laisse sa place à Thomas Duval (cf. photo ci-dessus), déjà superviseur des SPFX du Créateur ou d'Amélie Poulain. C'est lui qui nous dévoile les secrets des principales séquences truquées du film...

LES FELOUQUES ET LE SPHINX

« Nous collaborons énormément avec les Versaillais/1 sur des scènes comme celles-ci (photos 2, 3 et 4). Nous y mélangeons effectivement des figurants en synthèse 3D (les personnages qui sont dans les bateaux ou qui déambulent au milieu des échoppes), des maquettes (le bateau des pirates qui explose, le sphinx dans certains

plans larges, les tentes au pied de la statue), du matte painting (en général, le panorama au fond des plans), et bien entendu du tournage « normal » (les plans rapprochés avec les acteurs). »

1/Responsable des effets spéciaux dits physiques (la destruction du palais en taille réelle par exemple), le groupe des Versaillais a aussi construit, et éventuellement détruit, les maquettes du film.

LES SANDALES

« Alain Chabat voulait à tout prix voir ce plan des sandales qui restent au sol tandis que le Romain s'envole, une scène au final significative du respect de la bande dessinée dans **Astérix et**

Obélix : Mission

Cléopâtre. Dans le premier plan, les sandales sont en image de synthèse (photo 1). Lorsque le Romain s'envole ensuite vers la caméra, nous pensions utiliser un cascadeur suspendu à des

câbles, mais nous n'obtenions pas une dynamique satisfaisante avec ce système. On a donc été obligé de faire un Romain en 3D et on ne s'est servi des plans tournés qu'en tant que référent, pour la lumière notamment. »

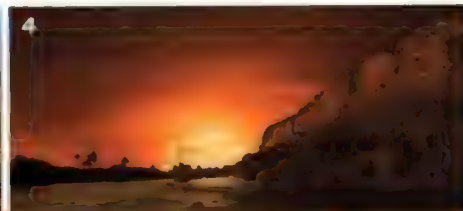
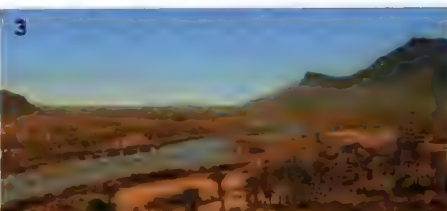


SPFX INVISIBLES

« Toutes les séquences en pleine mer ont été tournées dans un bassin à Malte. Mais la limite entre la mer et le bassin se voyait et nous avons dû la gommer. Lors du tournage du duel final, une des caméras a dédoublé toutes

les images et nous avons dû corriger ce défaut en post production. Dans la même séquence, nous avons changé tous les cieux pour les rendre plus graphiques, nous avons effacé des câbles et tous les plans dans lesquels on

voit les comédiens (et pas leur doublure) ont été tournés en studio, devant écran bleu. Le combat final était d'ailleurs nettement plus ambitieux initialement, mais il était trop lourd à gérer et beaucoup d'idées ont été abandonnées. »





LES BLOCS DE PIERRE

« Aussi bizarre que cela puisse sembler, personne n'était capable de lever le faux rocher qui avait été construit. Prendre un objet aussi volumineux, construit en carton et agrémenté d'une couche de matériau qui imite la pierre, était impossible même pour le plus costaud d'entre nous ! On a donc donné aux comédiens des objets qui représentaient le volume de la pierre, mais simplement constitués d'arêtes et de diagonales construites en structure de carbone. Mais c'était toujours aussi casse-gueule de s'en saisir. On a donc fini par découper une tranche du faux rocher, par la donner aux comédiens qui mimaient la scène, et nous avons ajouté un bloc en image de synthèse (photos 8 et 9). Nous avons employé la même technique pour le morceau de colonne lancé à bout de bras par Itinériss. Lorsque l'on voit les deux morceaux de colonne se réunir, le morceau supérieur est en image de synthèse et nous avons ajouté tout le bas-relief en numérique (photo 7). Car le bas-relief qui se raccorde parfaitement est une idée qu'Alain a trouvée assez tardivement. Il faut savoir qu'il a une idée par minute ce garçon ! »



MARCHE ARRIÈRE

« Pour cette prise de vue, nous étions quasiment à cinq cent mètres du décor du chantier, qui a ensuite été agrandi avec un matte painting. Et comme tous les plans larges truqués du film, cette scène a été filmée en VistaVision, un format qui permet d'avoir une meilleure définition d'image. Chaque file est constituée de mille figurants, filmés les uns après les autres, puis

combinés ensemble. Nous avons tourné les différents éléments en trois jours : faire bouger les figurants prenait beaucoup de temps, et la lumière bouge très vite en plein désert. Initialement, ce plan a été tourné pour une scène dans laquelle les esclaves font des aller-retour dans le chantier. Or, le plan a finalement été inclus au moment où les esclaves vont prendre

de la potion magique. Pour raccorder avec la séquence, il fallait que tous les figurants aillent vers le chantier, alors que dans le plan truqué, une file de figurants rentrait et l'autre sortait. Du coup, si vous regardez bien, vous verrez que nous avons été obligés de faire marcher en arrière une file sur deux ! (Photo 10) »

Propos recueillis par Julien DUPUY

LE PALAIS DE CLÉOPÂTRE

« Alain ne voulait dévoiler qu'au tout dernier moment le palais dans toute sa splendeur (son apparence est tout de même au cœur des enjeux du film, photo 5). Faire une maquette n'aurait donc pas été rentable. Ainsi, le plan général qui montre le palais se faire détruire par exemple, est composé en majorité d'un matte painting sur lequel nous avons incrusté des éléments d'explosions et de fumée tournés sur fond noir (photo 6). Vous remarquerez qu'à Dubois, nous rajoutons systématiquement ce genre d'éléments qui font « vivre » les matte-paintings. »

CARTOONS ET 3D

« La scène dans laquelle Astérix embrasse la suivante de Cléopâtre utilise une silhouette en 3D du Gaulois. À l'inverse, nous nous sommes chargés seulement des transitions pour les deux scènes en cartoon du film (les yeux dans la pyramide et le plan en ombre chinoise qui voit Jamel faire pousser des palmiers). L'animateur traditionnel qui s'est chargé de ces scènes a aussi réalisé des animations pour certains effets spéciaux, notamment lorsque Chantal Lauby fait tournoyer un Romain entièrement réalisé en 3D. Nous ne partions de rien (Chantal agita un bras en mousse de latex sur le tournage, et c'est tout) et en travaillant avant nous sur les prises de vue, l'animateur nous a donné des idées, voir presque un canevas du plan, même si nous ne pouvions pas obtenir un résultat exactement similaire parce que nos outils sont différents. »





RING II FANTÔMES PSIONIQUES

L'élaboration d'une séquelle est souvent un processus laborieux nécessitant plusieurs mois de concertations avec tous les acteurs, au sens large, du premier opus. Il faut déployer des trésors d'ingéniosité pour concevoir un scénario complexe s'avérant le plus souvent décevant. Dans le cas de **Ring II**, c'est au contraire la célérité et la simplicité qui ont guidé le réalisateur, Hideo Nakata et son scénariste, Hiroshi Takahashi, sur la voie du succès retrouvé. Ainsi, **Ring II** débute une heure à peine après la fin de **Ring**, pendant l'autopsie du cadavre de Sadako, qui révèle que la jeune femme est restée plus de trente ans vivante, murée dans son puits. Le public comprend alors que la soif de vengeance du spectre ne risque pas d'être étan-

chée de sitôt, comme le confirme immédiatement le décès surprise de Reiko Asakawa. L'affiche du film et le bon sens permettent alors au spectateur perspicace de déduire avant même l'entame de l'intrigue que son petit garçon, Yoichi (Rikiya Otaka), va hériter de l'inimitié de Sadako. Mais, s'il a développé d'étonnants pouvoirs psychiques suite à la vision de la vidéo maudite, le bambin a également sombré dans un mutisme radical. La jeune mathématicienne Mai Takano (Miki Nakatani) va tenter de chasser ses démons. Puis elle va devenir le fer de lance de la science dans sa lutte contre l'occultisme... **Ring** ayant rapporté suffisamment d'argent pour nourrir plusieurs générations de producteurs, Hideo Nakata savait

qu'en réalisant **Ring II** il aurait les coudées franches. Dans **Ring**, son parti pris avait été de réaliser un film de fantôme susceptible de hanter l'esprit du spectateur bien après sa vision. Pour cela il s'était autant intéressé aux fissures par lesquelles s'engouffre l'horreur sociale qu'aux événements paranormaux engendrant l'épouvante métaphysique. Dans **Ring II**, il se passionne principalement pour ce dernier thème, même s'il poursuit l'exploration des sujets récurrents de la série en les traitant sur un mode occidental, c'est-à-dire moins subtil mais possédant plus d'impact. La terreur est donc ici immédiate, la charge contre les médias explicite, les thématiques de « l'image comme virus » et de « la peur de la manipulation psychique » clairement illustrées. En fait, en usant de choix artistiques systématiquement opposés à ceux usités dans le premier volet, Hideo Nakata impose **Ring II** comme le complément idéal du segment initial. Les fans inconditionnels s'offusqueront donc du manque de raffinement et de la prévisibilité générés par cette démarche. Les autres constateront qu'elle n'est dénuée ni d'intérêt, ni d'efficacité...

Bertrand ROUGIER

JAPON, 1998. RÉAL.: HIDEO NAKATA. SCÉN.: HIROSHI TAKAHASHI, D'APRÈS LE ROMAN DE KOJI SUZUKI. DIR. PHOT.: HIDEO YAMAMOTO. MUS.: KENJI KAWAI. PROD.: TAKA ICHISE ET MAKOTO ISHIHARA POUR OZ ET ASMIK ACE ENTERTAINMENT INC. INT.: DAISUKE BAN, KYOKO FUKADA, OMTA, NAKAKO MATSUSHIMA, KOICHI ASAKAWA... DJR.: IH35. DIST.: EURIPIDE DISTRIBUTION. SORTIE LE 20 MARS 2002.

Hideo Nakata (réalisateur)

HIDEO NAKATA APPRIT SON MÉTIER AVEC KONOMA MASARU, UN VIEUX METTEUR EN SCÈNE DE « SOFTPOORN » SADMASOCHISTE POSSÉDANT UN AMOUR INCOMMENSURABLE POUR LE SEPTIÈME ART. IL EST DONC LOGIQUE QUE LA NOTORIÉTÉ DE NAKATA SOIT DÉSORMAIS BASÉE SUR SA MAÎTRISE DES PHÉNOMÈNES D'EXCITATION CINÉMATOGRAPHIQUES ET SUR UN DÉCOURAGE IMPECCABLE, PROCHE DE CELUI DES MANGAS DONT IL EST FRIAND (IL A ADAPTÉ *SLEEPING BRIDE*, D'OSAMU TEZUKA)...

Avant de parler de Ring II, j'aimerais que vous m'expliquiez sur quels faits réels est basée l'histoire de Ring ?

Dans les années 20 un professeur, Tomokichi Fukuri, a enseigné à l'université de Tokyo avant de devenir un pionnier dans l'étude de la télépathie et de la clairvoyance. Il fut d'ailleurs très violemment critiqué par ses confrères et dut cesser officiellement toutes activités en relation avec la Faculté. Parmi les sujets que le professeur étudiait, il y avait deux jeunes femmes, Chizuko Ofuna et Sadako Takahashi. La première était capable de faire apparaître par impression psychique des images sur des photographies. Elle possédait aussi des pouvoirs de médium. Elle s'est suicidée après avoir été accusée de fraudes. En revanche, personne ne sait ce qu'il advint de Sadako...

Quand avez-vous décidé de réaliser Ring II ?

Évidemment, suite au succès phénoménal du premier opus, les producteurs étaient très favorables à la mise en chantier rapide d'une séquelle. Pourtant, la suite officielle de **Ring**, **Rasen**, réalisée par Joji Lida (*Another Heaven*), était déjà sortie au cinéma en double programme en même temps que mon film. Personnellement, je ne trouvais pas l'idée très bonne. Et, quand j'ai vu **Rasen**, bien qu'il fût inspiré du second roman de la trilogie de Koji Suzuki, son

traitement était radicalement différent du mien. Joji Lida a préféré, comme Suzuki, glisser un personnage mâle dans la peau du héros, alors que je trouvais plus pertinent de faire mener l'enquête par une femme. Il a aussi réécrit plusieurs fois son scénario pour que ce dernier soit imprévisible. Finalement, dans **Rasen**, le mystère de Sadako se résout par des analyses ADN. La malédiction de la jeune fille est un virus surnaturel pouvant être transmis par le biais de relations sexuelles. **Rasen** et **Ring I** n'ont aucun point commun. Cela m'a frustré et un peu vexé. Je me suis donc porté volontaire pour réaliser **Ring II**.

Dans ces conditions, la production de la séquelle a dû être compliquée ?

Oui et non. Quand avec Hiroshi Takahashi nous avons fait connaître notre envie de réaliser notre propre séquelle à **Ring**, ce nouveau projet fut immédiatement « greenlighté ». Mais il y avait une condition. Il fallait que **Ring II** puisse être projeté sur les écrans nippons en janvier 1999 (soit un an après **Ring I**), au moment où les séries TV devaient être diffusées. Dans des délais aussi restreints se posait un problème de financement, qui fut vite résolu. Finalement, la rédaction du script et la pré-production durèrent 4 mois. Le tournage s'étalonna sur 5 semaines et la postproduction prit 5 mois.

Sur le plan narratif, comment avez-vous abordé la création de la séquelle ?

Hiroshi Takahashi a décidé de s'inspirer de la franchise des **Grieffs de la nuit**, où chaque nouvel épisode était prétexte à lever un peu plus le voile sur le passé de Freddy. Suite à l'exposé de notre idée, il n'y a pas eu de résistance de la part des producteurs. Pour le premier long-métrage, ils avaient émis des doutes sur le fait que je ne filme aucune mort violente en gros plan, alors que le livre de Suzuki est riche en détails macabres. Heureusement, monsieur Sento a soutenu ma démarche, et **Ring I** a été monté conformément à mes souhaits. Pour **Ring II**, j'avais envie d'autre chose. Je souhaitais renouer avec une horreur plus crue, plus métaphysique. Tout le monde était d'accord. Mais fallait-il encore trouver un scénario. Heureusement, Hiroshi Takahashi n'est jamais à court d'idées. Il a su se démarquer de **Rasen** et du téléfilm de Chisui Takigawa. Nous ne pouvions pas non plus empiéter sur le terrain des deux séries en préparation. Le troisième volet de la saga **Ring** écrit par Koji Suzuki, **Loop**, était un pavé dont l'adaptation aurait nécessité un an de travail, luxe que nous ne pouvions nous offrir. Enfin, **Birthday**, un recueil de Suzuki devant contenir une nouvelle située dans l'univers de **Ring**, **Lemon Heart** (qui sert de canevas pour **Ring O - Birthday**), n'avait pas encore été publiée. Or, ni l'auteur ni la Kadokawa Shoten ne voulaient que nous nous servions de ce support pour notre film. Hiroshi Takahashi a donc écrit une histoire originale. Personnellement, je ne souhaitais pas m'inscrire dans la continuité des séries pour la télé, ni adapter un manga.

UN HOMME D'EXCEPTION

ÉCHEC ET MATHS

A priori, un film sur un mathématicien, réalisé par Ron Howard (*Le Grinch*), sur un scénario d'Akiva Goldsman (*Batman 3 et 4*, *Perdus dans l'espace*), n'a franchement rien d'excitant! Et pourtant, au finish, *Un homme d'exception* louche plus souvent du côté des *X-Files* que du biopic fastidieux qu'on imaginait. L'intérêt de l'œuvre repose sur un parti-pris que nous refusons de dévoiler ici, mais sachez que le milieu du métrage apporte une révélation qui propulse le sujet bien au-delà du simple thriller.

1947, université de Princeton. John Nash, mathématicien génial et misanthrope, découvre une théorie qui pulvérise les doctrines économiques préexistantes. Il obtient un poste d'enseignant au M.I.T. C'est alors qu'un agent du gouvernement le contacte pour une mission de la plus haute importance : décrypter dans la presse les messages codés que s'envoient des espions russes infiltrés sur le territoire. Obsédé par son travail au point de négliger sa jeune épouse, Nash s'aperçoit qu'il est traqué par des agents ennemis. Devenu complètement parano, il est interné d'urgence. Mais sa mission n'est pas terminée et ses employeurs sont prêts à exercer toutes les pressions pour qu'il reprenne du service... On ne peut en dire plus sans déflorer le bouquet.

Armé d'une réalisation inventive, Ron Howard signe ici un de ses meilleurs films, et parvient même à rendre ludique l'évocation de théories



Russell Crowe taille des chiffres à la Nash

mathématiques, même s'il leur préfère le facteur humain et les relations émouvantes qu'entretient Nash avec sa femme et son seul ami. Si Russell Crowe confirme l'étendue de son talent, Paul Bettany (*Chevalier*) crève l'écran à chaque apparition. *Un homme d'exception* est un film certes académique (et déjà acquis aux Oscars), mais c'est là sa qualité, puisqu'en ce traitement réside l'efficacité du piège tendu au public. Dire qu'on tombe dedans avec plaisir serait un euphémisme.

Cédric DELELÉE

A BEAUTIFUL MIND. USA. 2001. RÉAL.: RON HOWARD. SCÉN.: AKIVA GOLDSMAN. DIR. PHOT.: ROGER DEAKINS. MUS.: JAMES HORNER. PROD.: BRIAN GRAZER & RON HOWARD POUR DREAMWORKS PICTURES, UNIVERSAL PICTURES & IMAGINE ENTERTAINMENT. INT.: RUSSELL CROWE, ED HARRIS, PAUL BETTANY, JENNIFER CONNELLY, CHRISTOPHER PLUMMER, JOSH LUCAS, ADAM GOLDBERG, ROY THINNES... DIST.: UIP. DUR.: 2H15. SORTIE LE 13 FÉVRIER 2002.

Ring II est beaucoup plus centré sur le personnage de Sadako. En cela, ce second film est plus « européen » que votre première réalisation ?

Je voulais montrer l'inhumanité de Sadako. La transformer en monstre, que tout le monde sache qu'elle est capable du pire. Par exemple, pour Chisui Takigawa, la malédiction de Sadako naît de son désir d'intégration. Pour moi, elle est engendrée par sa soif de vengeance, ce qui est plus terre-à-terre. Cependant, je désirais conserver du mystère, car c'est beaucoup plus effrayant que de tout rationaliser. Mais j'ai quand même augmenté le nombre d'effets sanglants, ce qui est une conception plus occidentale de la terreur.

Quelles furent vos principales sources d'inspiration pour réaliser les deux opus de Ring ?

J'ai beaucoup été influencé par Kwaïdan (64), Ugestu (54) et les traditions théâtrales Nô et Kabuki. Je ne suis pas un spécialiste, mais j'ai toujours apprécié les histoires Nô où les héros sont des personnes mortes qui tentent de communiquer avec le monde des vivants. Yotsuya Kwaïdan (*Le Fantôme de Yotsuya*) m'a particulièrement impressionné. C'est une des rares pièces jouées à Tokyo depuis plus de 40 ans. Il y a cinq ou six adaptations cinématographiques de ce chef-d'œuvre. Celle de Nobuo Nakagawa en 1959 est ma préférée. Le Japon traditionnel a toujours été une de mes sources d'inspiration principales. Bien sûr, je peux également citer Robert Wise, Henry James (*Le Tour d'écrou*) ou Jack Clayton (*Les Innocents*), qui a adapté le roman de James sur grand écran. Mais, ce que je retiens des deux *Ring*, c'est surtout ce qu'ils m'ont appris. Au cinéma, les plus grandes frayeurs ne nais-

sent pas du nombre de litres d'hémoglobine qui giclent. Ni des moments où l'intensité dramatique atteint son paroxysme. En fait, ce sont les espaces désertés du film qui marquent les esprits. C'est la gestion des instants où la pression retombe qui sont susceptibles d'engendrer d'extraordinaires poussées d'angoisse et d'adrénaline. Tout est question de dosage...

Avec le recul, quel souvenir conserverez-vous de l'expérience Ring ?

En fait, ma préférence va aux mélodrames et aux comédies romantiques. D'ailleurs, je crois vraiment que cette sensibilité m'a permis d'apporter à *Ring* un cachet particulier. Au début de ma carrière, j'ai travaillé dans des domaines radicalement différents : l'érotisme et l'épouvante. Aussi, je me suis construit une culture cinématographique fantastique sur le tard. Sur les conseils de Hiroshi Takahashi (scénariste) et de Kiyoshi Kurosawa, j'ai redécouvert les œuvres de Carl Dreyer, de Robert Wise, de Cronenberg... J'ai donc abordé le genre de l'épouvante de manière complètement atypique, documentaire. Par exemple, lorsque Sadako grimpe le long des parois du puits à la poursuite de ses victimes, il s'agit d'une réminiscence d'*Antropophagous*, de Joe d'Amato. J'ai aussi beaucoup aimé étudier la psyché de Sadako et le thème de l'eau, qui sont symboliquement liés. Ce n'est pas un hasard si dans *Ring II* le puits est plus profond. En fait, il s'agit d'une représentation de l'inconscient. De même, j'ai abordé le pouvoir des médias, notamment dans *Ring II* lorsque je laisse supposer que la télévision est un passage menant directement en Enfer.

Propos recueillis et traduits par Bertrand ROUGIER

L'AMOUR EXTRA-LARGE

LES FARRELLY TOMBENT LE MASQUE

Jusque-là, on envisageait surtout les frangins Farrelly comme des sales gosses turbulents qui se plaisaient tranquillement à repousser les limites du « bon goût » à chaque nouveau film : la scène de caca monumentale de *Dumb and Dumber* (meilleur film du monde!), le « got milk » à base de foudre de taureau de Woody Harrelson dans *Kingpin* ou encore le pouce flingué de Jim Carrey dans *Fous d'Irène*. Logiquement, les diverses moqueries sur les handicapés, constante méchamment subversive de leur œuvre générale, abondaient dans le même sens. On se trompait lourdement puisque *L'Amour extra-large* dévoile subtilement leur optique de départ... Ainsi, le coureur de jupons Hal (Jack Black) se retrouve hypnotisé et ne perçoit plus que la beauté intérieure de son nouvel amour Rosemary (Gwyneth Paltrow), pourtant difficile à rater avec ses 150 kg de trop. Ses amis ont beau le mettre en garde, rien n'y fait : Rosemary est bel et bien la plus belle femme du monde à ses yeux. Même le jour où le charme hypnotique est rompu ?

Avec un tel concept scénaristique renvoyant sans cesse le point de vue d'Hal (image fantasmée de Rosemary) à celui du spectateur (sa véritable apparence physique), les Farrelly se retrouvent bien obligés de jongler avec des principes de mise en scène qui, de manière bénéfique, apportent au spectateur des gags à retardement



Gwyneth Paltrow et Jack Black

(notamment en ce qui concerne les handicapés), mais surtout, une explication rationnelle du fonctionnement thématique des frangins. En lieu et place des sales moutards adeptes de la vanne méchante, *L'Amour extra-large* nous les dévoile tels qu'ils sont : des artistes qui n'hésitent pas à considérer leurs personnages sur la même échelle de valeur, sans préjuger de leurs forces ou de leurs faiblesses, brisant à l'occasion les conventions morales habituelles. Des tribulations qu'on a trop facilement rangés dans la catégorie « anti-politiquement correct ». Des humanistes en quelque sorte...

Stéphane MOÏSSAKIS

SHALLOW HAL. USA. 2001. RÉAL.: BOBBY ET PETER FARRELLY. SCÉN.: SEAN MOYNIHAN, BOBBY ET PETER FARRELLY. DIR. PHOT.: RUSSELL CARPENTER. MUS.: IVY. PROD.: BRADLEY THOMAS, CHARLES B. WESSLER, BOBBY ET PETER FARRELLY POUR CONUNDRUM ENTERTAINMENT/20 TH CENTURY FOX. INT.: GWYNETH PALTROW, JACK BLACK, JASON ALEXANDER, JOE VITERELLI, RENE KIRBY, BRUCE MCGILL, SUSAN WARD, ZEN GESNER... DUR.: 1H53. DIST.: UFD. SORTIE LE 13 MARS 2002.

AVIS CHIFFRÉS

- 0 nul.
- 1 très mauvais.
- 2 mauvais.
- 3 moyen.
- 4 bon.
- 5 très bon.
- 6 chef-d'œuvre.



Didier Allouch Arnaud Bordas Cédric Delelée Rafik Djoumi Julien Dupuy Damien Granger Stéphane Moïssakis Bertrand Rougier Ze Mad Lector

ALI

6 Plus ramassé mais tout aussi fulgurant que *Révolutions*. Un bonheur !

3 Michael Mann continue de faire des beaux films trop longs.

6 Michael Mann, un point c'est tout.

5 La vie d'Ali ne tient pas en 158 minutes. A ce grief près le film est parfait.

AUDITION

2 Un pitch intéressant. Restait à trouver quelqu'un pour le mettre en images.

1 Comment peut-on tourner aussi vite des films aussi longs ?

5 Diablement efficace.

1 Takashi Miike est l'équivalent japonais de Fred Olen Ray.

0 Aucune scène trash au monde ne remplacera jamais la moindre idée de mise en scène.

4 Une satire sociale bien cruelle (et un peu gore). Cool.

AVALON

6 Le premier film pour les authentiques nerds conçu par un authentique nerd.

5 Il est vraiment très fort ce Mamoru Oshii !

5 Contemplatif et émouvant. Logiquement beau...

6 À voir absolument pour comprendre le sens véritable du mot chef-d'œuvre.

LA CHUTE DU FAUCON NOIR

5 En réel, c'est Rio Bravo en Somalie. Politiquement, c'est plus douteux.

5 Sauvage et bien gaulé. Un Ridley Scott qui tape dans l'oeil.

5 Comme on dit aux States : « one hell of a movie ! ».

4 Le meilleur film de Ridley Scott depuis *Legend*. Mais bon...

2 Bruckheimer a sauvé Scott. Non... Scott a tué Bruckheimer... Rahhh ! Je sais plus...

2 Trop d'émphase fait souvent sombrer Ridley Scott dans le ridicule. Oscarisable.

DONNIE DARKO

5 K. Dick + John Hughes = Richard Kelly. Un film formidable.

3 L'histoire d'un jeune con filmée par un petit malin. Surfait.

3 Prix Première à Gérardmer pour film à la Première. Faux-événement.

3 Un concept très attrayant, mais au final une agréable boursoufflure.

6 Un bien beau film, avec tout ce qu'il faut dedans pour ressortir de la salle avec le sourire.

2 Un pur film de poseur-branieur super prétentieux. Non merci !

6 L'année commence bien ! Un film de David Lynch croisé avec un comics.

FROM HELL

5 Mise en scène impeccable. Le Jack l'éventreur qu'on attendait.

5 The Hughes brothers. Retenez leur nom, car à Hollywood ils n'y arrivent pas.

4 Belle mise en scène, mais ça ne vaut pas la version télé avec Michael Caine.

5 Une symphonie de sensations.

5 Le talent plastique des frères Hughes fait oublier l'abandon du récit abyssal d'Alan Moore.

5 À la base, un super comics. À l'arrivée, un film différent, mais super aussi.

6 Le comics est inadapté. Du coup, les Hughes ont fait leur propre film. Et quel film !

6 Un film pessimiste, inquiétant et beau.

MONSTRES ET CIE

5 Dans la queue, *Shrek* !

5 Un dernier plan qui lui vaut sa note d'excellence

5 Presque aussi génial que les autres films Pixar.

5 Jamais déblatant envers son public : la trademark Pixar.

5 Franchement déçu. Le film n'est même pas génial, seulement excellent.

NID DE GUÊPES

5 C'est de la bombe. C'est français. Courez-y !

5 Donc, maintenant, avec Kasso, ça en fait 2.

5 Main, habilement commercial et finalement réjouissant.

5 Un huis clos français avec des guêpes. Trop bon !

5 Le film français dont on rêvait. Décomplexé, émouvant et bourré d'action.

OCEAN'S ELEVEN

5 C'est aussi agréable que d'écouter du bon jazz. Un petit bonheur.

5 La preuve que *Traffic* n'était pas une fatalité.

4 Aussi pro, lisse et transparent que l'original des sixties.

4 Un chouette caper movie, tout entier porté par le charisme de Clooney

4 Ludique, ce qui est franchement rare chez Soderbergh...

4 Des comédiens époustouflants, mais moins d'âme que dans le film original

ROLLERBALL

4 Un McTiernan qui boite, c'est plus beau qu'un Jewison qui parade.

4 Malgré les apparences, 100 % McTiernan. Hargneux et bourré de fulgurances jouissives.

4 On n'aime pas trop Guy Debord à la MGM. N'empêche, difficile de couper les pattes aux géants.

1 Pas réaisé, pas écrit, pas joué. Need I say more ?

5 Le Starship Troopers de McT : Forcément, ça calme !

LE SANG DES INNOCENTS

2 Les frissons de l'ennui.

2 Un semi-echec qui parvient tout de même à rassurer quand à l'avenir du cinéma.

2 Une première bobine jouissive (pour les fans du mouss) rattrape presque le ratage général.

2 Argento livre un best of de sa carrière sans trop y croire.

2 Argento se parodie mais parvient encore à surprendre.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

2 Je ne connais pas l'univers de Tolkien. Je me suis senti exclu. Mais c'est dommage.

2 La rencontre d'un auteur et de son sujet. Total chef d'œuvre !

2 Quand voir un film devient une sensation organique.

6 Au-delà du fantasme...

2 Plutôt assez génial malgré une légère déception.

2 Je l'avoue, j'y croyais pas. Mais quel film !

2 On ne peut pas mettre plus !

2 Plus qu'un film, c'est l'acceptation d'une utopie, un rêve prenant vie.

VERSUS

4 Quelques maadresses ne suffisent pas à cacher l'évidence : un cinéaste est né.

5 Alliance de la grâce et du bourrin. Complètement Mad.

2 Yehouuuu !

4 Ça déchire, c'est clair. Mais deux heures, c'est quand même un peu long...

4 Pur film concept proche de ce qu'on surnomme ici un « mad movie » à l'horizontale !

4 Une certaine idée plutôt bourrine et décomplexée du genre.

John : « 1) Le chèque 2) L'enveloppe
3) L'adresse, et je reçois mon
Mad Movies tout frais à la maison
avec plein de trucs gentils sur moi
dedans. »

Les djeunes : « Whaaaaaa !.....
Trop pur ! »



BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à découper ou à photocopier et à renvoyer à DIP/Mad Movies, 18 à 24 quai de la Marne, 75164 Paris cedex 19. (Tél.: 01 44 84 85 29)

Joindre votre règlement à l'ordre de : **Mad Movies/CPF** ☐ par chèque ☐ par carte bancaire ☐ par mandat

☐ **Oui**, je m'abonne pour 6 mois (**6 numéros**) :

18 € au lieu de 22,80 €, prix au numéro (-20 % de réduction)

Je recevrai en cadeau **1** ancien numéro au choix de Mad Movies ou d'Impact

Je choisis le n° de **Mad Movies** ou le n° d'**Impact**.

☐ **Oui**, je m'abonne pour 1 an (**11 numéros**) :

29 € au lieu de 41,80 €, prix au numéro (-30 % de réduction)

Je recevrai en cadeau **2** anciens numéros au choix de Mad Movies et/ou d'Impact

Je choisis le(s) n° de **Mad Movies** et/ou le(s) n° d'**Impact**.

☐ **Oui**, je m'abonne pour 2 ans (**22 numéros**) :

50 € au lieu de 83,60 €, prix au numéro (-40 % de réduction)

Je recevrai en cadeau **3** anciens numéros au choix de Mad Movies et/ou d'Impact

Je choisis le(s) n° de **Mad Movies** et/ou le(s) n° d'**Impact**.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

PAYS _____

Date d'expiration : _____

Mois/Année

Date/Signature obligatoire

TARIFS D'ABONNEMENT POUR L'ETRANGER :

Europe par voie de surface : même tarif que pour la France métropolitaine.

Hors Europe et DOM-TOM par avion :

6 numéros : 28 €. 11 numéros : 46 €. 22 numéros : 85 €.

SORTE DE VAN HELSING BLACK QUI BOMBE LE TORSE, BLADE LE «DAYWALKER» EST DE RETOUR SOUS LA HOULETTE DU SCÉNARISTE DAVID GOYER ET DE LA SUPERSTAR WESLEY SNIPES, SES GÉNITEURS CINÉMATOGRAPHIQUES. SI EN PLUS LE RÉALISATEUR DE MIMIC SE JOINT À LA PARTIE... VOUS COMPRENDREZ DONC QUE **BLADE II** SEMBLE BEL ET BIEN ÊTRE LE FILM QUE L'ON ATTEND AVEC LE SLIP TENDU ET LA TÊTE PLEINE DE GUNFIGHTS FURIEUX, DE COMBATS DE SABRE HOMÉRIQUES ET AUTRES KICKS MONUMENTAUX. PAS LA PEINE DE SE FAIRE DU MAUVAIS SANG...

BLADE II

DE GUILLERMO DEL TORO

La fièvre dans le sang

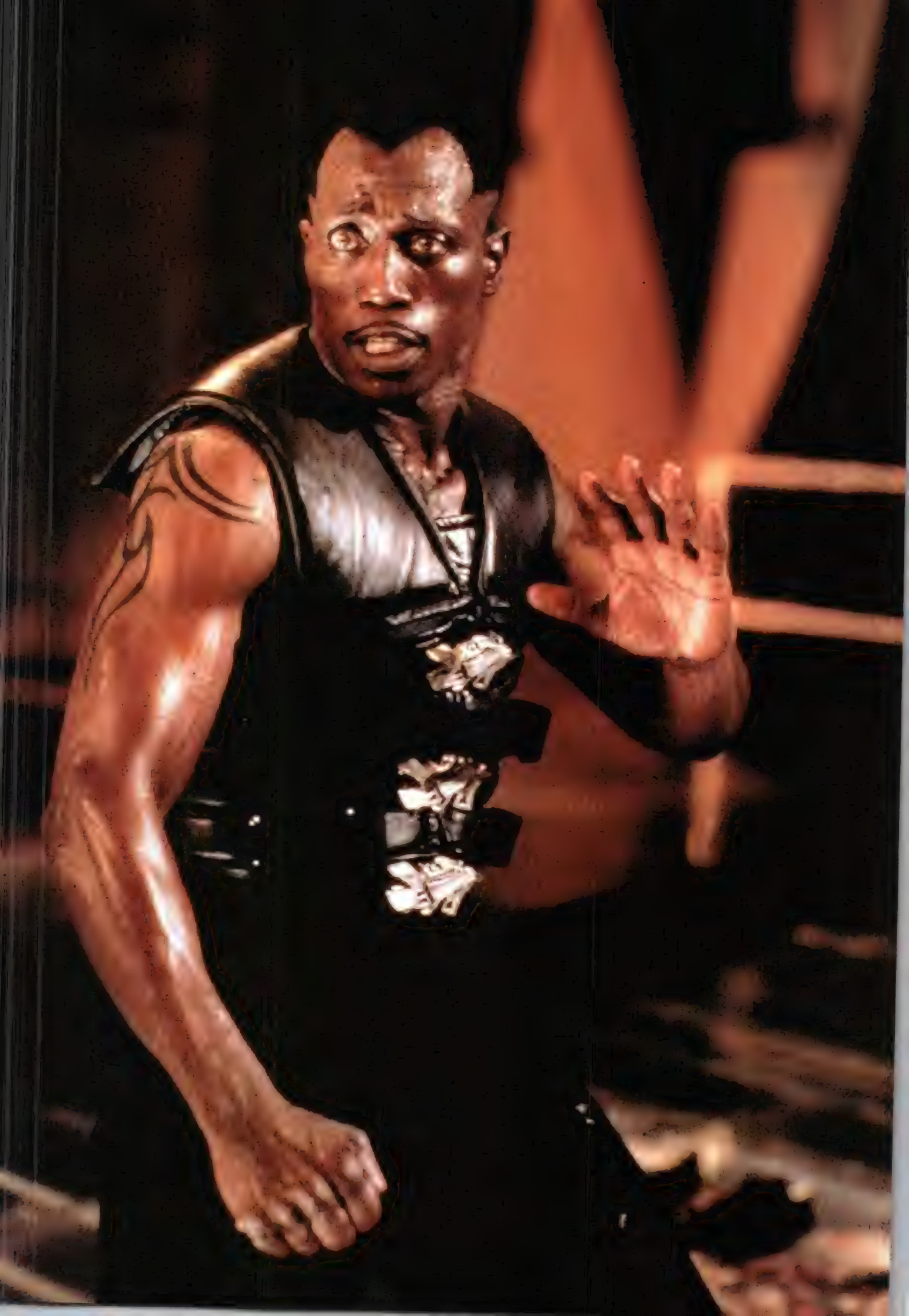
Page ci-contre : Wesley Snipes, star et producteur de la saga Blade, est une des têtes pensantes du projet. Sur Blade II Bloodhunt, il ré-endorse la défroque du vampire, samouraï, félin et peu avare en «black attitude»

Pour mieux comprendre en quoi la perspective d'un **Blade II** nous excite quasiment (et j'insiste sur ce terme) autant que la future sortie du **Spiderman** de Sam Raimi, il convient de revenir sur la production du premier opus pour en tirer les enseignements. En effet, le premier **Blade** est un film miraculé. Dans quelles circonstances la firme New Line, détentrice des droits du personnage Marvel, a-t-elle décidé de changer ses intentions d'origine, passant de la petite comédie horrifique à la Freddy (calembours foireux et gore pour pisseuses) au blockbuster crépusculaire qui va bientôt se décliner sous forme de trilogie ? Pour comprendre ce revirement total, il faut compter sur un seul nom, celui de David S. Goyer. Scénariste d'une poignée de petites séries B qui auront marqué les esprits (**Coups pour Coups**, **Kickboxer 2**, **Demonic Toys**... allez comprendre !), Goyer est fan de comics et c'est bien en tant que tel qu'il a été engagé pour rédiger un script que le réalisateur Ernest Dickerson (le récent **Bones**) devra mettre en images. À force de lobbying intensif (sur une période de 5 ans tout de même) auprès de la firme, firme dont le statut ne cessera de grimper (New Line a été rachetée par Time Warner), il parvient à convaincre Michael DeLuca, n° 3 de la boîte, d'investir afin de faire de **Blade** un film épique, le premier volet d'une trilogie qu'il tente d'élaborer comme le projet d'adaptation de comics live ultime. C'est d'abord son travail sur **The Crow : la cité des anges** et **Dark City** qui incitera le studio à l'écouter. C'est ensuite la signature de Wesley Snipes, star ultra populaire qui validera le potentiel commercial du film. Énorme fan de films d'action asiatiques, Snipes apportera son grain de sel à l'affaire en faisant de son personnage une sorte de samouraï black, un artiste martial accompli maîtrisant aussi bien l'art du kata que celui de la capoeira. Sans minimiser l'apport du réalisateur Stephen Norrington (une véritable fluidité

narrative et un art dément du cadrage), **Blade** doit beaucoup à ces deux personnalités qui vont clairement définir les grandes lignes du projet à l'écran. Le succès au box-office n'était pourtant pas assuré. Au moment même où la norme qualitative du cinéma fantastique est représentée par les foutretries de la firme Dimension (les multiples déclinaisons de leur blockbuster **Scream**), la dureté et la violence décomplexée d'un **Blade**, repoussant encore plus loin les limites de l'entertainment hardcore peuvent faire tache. Il n'en est heureusement rien, d'autant plus que le film constitue véritablement une étape supplémentaire en ce qui concerne les tabous qu'Hollywood cherche à préserver dans chacun de ses gros projets. En dehors de sa violence graphique frontale, la moralité du héros y est franchement mise en doute alors même que sa double condition (à la fois humain et vampire) en fait un personnage quasiment antipathique. Quoi qu'il en soit, le public répond présent à l'appel et permet à Snipes d'asseoir un peu plus sa popularité. La résultante de ce succès est encore plus simple pour David Goyer : le voilà catapulté sur tous les projets d'adaptations de comic-book à caractère adulte (**Ghost Rider**, **Black Panther**, et vraisemblablement **La Ligue des gentlemen extraordinaires** d'après Alan Moore), et il se permet même de passer derrière la caméra pour réaliser son premier film, **Zigzag**, dont on ne sait toujours rien. Mais, plus important que tout, il peut ainsi apporter un second volet à sa trilogie rêvée, en se mettant immédiatement au travail sur le script de **Blade II**.

DEL TORO DANS L'ARÈNE

Lentement mais sûrement, ce projet de suite se met en place. Les lecteurs de Mad Movies se rappellent que, déjà, à l'époque de la sortie du premier opus, le scénariste espérait pouvoir dépasser la qualité de **Blade** avec un pitch



qu'il a logiquement situé dans la mouvance du premier film : cette fois-ci, Blade doit s'associer à un groupe de vampires surnommé le Bloodpack afin d'éradiquer une menace qui touche à la fois l'espèce humaine et la race vampire. Cette menace se présente sous la forme des Reapers, une race de « suckheads » jusqu'alors inconnue dont le seul but est de trôner en tant qu'espèce dominante au sommet de la chaîne alimentaire. Seule la lumière du jour peut en venir à bout et ces derniers se nourrissent autant du sang des humains que de celui des vampires. Évidemment, ce pitch réserve tout de même des surprises de taille sur lesquelles nous allons revenir. Dès le début de la pré-production de **Blade II**, il semble évident que Stephen Norrington ne repassera pas derrière la caméra, préférant réaliser un énigmatique **The Last Minute**, comédie noire encore inédite (et diffusée dans le cadre du BIFF, voir page 7). Il faut donc lui trouver un remplaçant digne de ce nom. Bizarrement, peu de noms circulent et ceux qui sont évoqués ne possèdent clairement pas les compétences de Norrington. Paul Hunter est un réalisateur de clips (on lui doit ceux de Jennifer Lopez... merci mec !) dont le style ne se démarque pas particulièrement de la production actuelle. Quant à Lee Tamahori, il semble avoir définitivement perdu la patate qui caractérisait **L'Âme des guerriers**, son premier film néo-zélandais (voir **Le Masque de l'araignée** pour s'en convaincre). Les négociations auront donc tourné court. C'est au moment même où le projet semblait s'engouffrer dans une impasse que le nom de Guillermo Del Toro apparaît sur divers sites Internet. Une rumeur qui se révèle très vite fondée pour le plus grand plaisir de ceux qui connaissent son travail exclusivement centré sur le cinéma fantastique (les formidables **Cronos**, déjà un film de vampires, et **Mimic**). Non seulement **Blade II** vient de se trouver un technicien surdoué pour mener le tournage à bien, mais celui-ci possède de plus une forte personnalité qu'il pourrait imprimer sur le travail en amont de David Goyer et Wesley



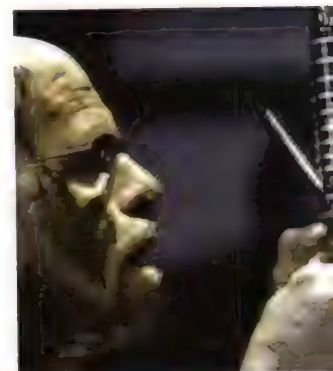
Ci-dessus : Blade face aux Reapers, nouvelle race de suceurs de sang

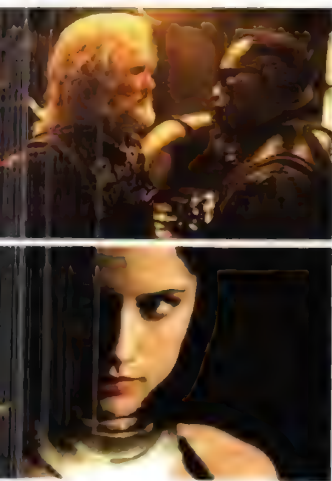
Snipes. Avant cela, Del Toro partira réaliser le sobre et émouvant **L'Échine du diable**, une histoire de fantômes située dans un orphelinat espagnol durant la période franquiste. Découvert cette année au festival de Gérardmer, **L'Échine du diable** confirme tout le bien que l'on pense du cinéaste et entérine l'idée qu'il est bel et bien le choix idéal pour **Blade II**. On reviendra dessus au moment de sa sortie en France, soyez en sûrs !

UN DESIGN PUREMENT COMICS

Ce n'est pas pour autant que **Blade II** va ressembler à **L'Échine du diable**. « J'ai vraiment une carrière schizophrène » précise Del Toro « D'un côté, je réalise **Cronos** et **L'Échine du diable**, de l'autre, je fais **Mimic** et **Blade II**. Je me vois plus comme un artisan qu'un artiste mais en tant que tel, je travaille autant sur chacun de mes films. Si les résultats diffèrent autant, c'est bien parce que **L'Échine du diable** est un film que je porte en moi depuis 15 ans et qui parle de ma propre enfance, tandis que je n'ai aucune idée de la sensation que cela fait de tuer un vampire ! Il faut cependant que je puisse avoir une sorte de connexion avec le film qu'on me propose de faire. La raison pour laquelle je fais un **Blade II** plutôt qu'un **Alien 4**, c'est que je me sens plus proche de l'univers de **Blade** que de celui d'**Alien**. En plus, j'ai déjà fait mon **Alien 4**, c'est **Mimic** ! ». Ceci étant dit, Del Toro envisage, dès son arrivée, d'engager des artistes de comics pour s'occuper du design du film. Mike Mignola (**Hellboy**, que le réalisateur envisage d'adapter avec Vin Diesel dans le rôle-titre), Tim Bradstreet (**Hard**

Ci-dessous : Outre les inévitables coups de tatane à la sauce HK, Blade II mettra en présence une nouvelle galerie de tronches bédéphiliques, dont Rienhardt (Ron Perlman, acteur fétiche de Guillermo Del Toro), quelques méchants aux accessoires comic-books, et Nomak (Luke Goss) en néo-Nosferatu

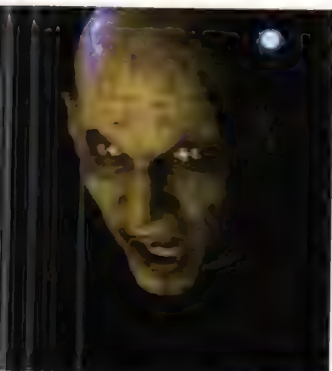




Ci-dessus : Outre le surprenant retour de Whistler (Kris Kristofferson) et l'arrivée de la séduisante Nyssa (Leonor Varela), Blade aura un temps maille à partir avec le Bloodpack, des vampires-ninja redoutables



Ci-dessous : Sales tranches et coups de shot-gun. La recette élémentaire d'un pur film de super-héros jouissif



Looks) et Richard Corben (*Hellblazer*) se chargent donc de conceptualiser les décors, les armes du Daywalker et autres éléments visuels de **Blade II** comme les costumes du Bloodpack et surtout le look des Reapers. C'est par ce biais que le réalisateur compte apporter sa touche au film : « Faire un autre film de vampires après *Cronos* reste un challenge pour moi. J'ai demandé à David Goyer de changer quelques éléments de son script pour moi. Cela reste son œuvre à 60 %, mais ce sont les termes visuels qui font toute la différence. C'est ma vision de la biologie vampirique qui sera dans le film ». Un autre des éléments importants du film reste la chorégraphie des combats, chose à laquelle Del Toro n'est pas particulièrement habitué. En bon fan du cinéma de Hong Kong, il part donc chercher la star Donnie Yen (*Il était une fois en Chine n° 2*, *Iron Monkey*) pour régler les séquences d'arts martiaux. Au passage, celui-ci joue un petit cameo dans le film en incarnant l'un des membres du Bloodpack. Le reste du casting est composé, rappelons-le, de notre Tcheky Karyo national, la belle Leonor Varela (*Tailor of Panama*), Luke Goss (*Zigzag*), Norman Reedus (*Mimic*), Ron Perlman (*Cronos*) et... Kris Kristofferson !

BLADE III...

On vous parlait tout à l'heure des surprises de **Blade II**. En voici une de taille : le personnage de Whistler, le partenaire de Blade, tué dans le premier opus par les vampires de Frost, revient ici, bel et bien vivant. Il ne s'agit pourtant pas de flash-back mais d'une résurrection dont la raison se

trouverait dans le premier opus. Il s'avère ensuite que les fameux Reapers sont bien plus qu'une entité menaçante, ils représentent carrément l'étape suivante dans la mutation du virus vampirique et sont donc capables de changer les cellules de leurs proies, transformant ainsi leur morphologie. Le patient zéro de ce nouveau virus se nomme Nomak (Luke Goss) et c'est bien évidemment lui l'ennemi juré du Daywalker. Il semble effectivement que David Goyer ait gardé une certaine continuité par rapport à son travail précédent, rajoutant ainsi des éléments au monde souterrain qu'il a auparavant mis en place. Logiquement, **Blade III** devrait également fonctionner de la sorte d'autant plus que la rumeur annonce en fait Goyer comme le réalisateur potentiel pour boucler sa propre œuvre (la New Line aurait été impressionnée par *Zigzag*). Voilà donc la confirmation qu'il est bel et bien le véritable auteur de ce « projet d'adaptation de comics live ultime ». Mais avant de tirer des plans sur la comète, il est déjà difficile d'attendre patiemment cette première suite que la rumeur des sneaks previews annonce comme plus furieuse, plus gore, donc plus réussie que l'original. Balèze ! La bande annonce atteste effectivement d'images particulièrement inédites, tel un saut de l'ange du Daywalker talonné par une caméra qui virevolte autour de lui pendant l'acte. Virtuose ! **Blade II** est prévu chez nous pour le 19 juin prochain, soit une semaine après *Spiderman* ! Oh bon sang... ça va chier !

Stéphane MOTTAKIS



ACTUALITÉ ● SORTIE LE 27 MARS



AVALON
DE MAMORU OSHII

L'humanité en jeu

EXISTE-T-IL UN PAYS OÙ LES RÊVES NE SONT RÉGIS NI PAR LE FRIC, NI PAR L'ÉTHIQUE, NI PAR LE MARKETING ? CONNAÎT-ON UNE NATION OÙ L'INTELLIGENCE N'EST PAS CONSIDÉRÉE COMME UN DÉRÈGLEMENT DE LA SUBORDINATION ? SUBSISTE-T-IL UNE RÉGION OÙ L'ON NE TRANSFORME PAS LES DÉSIRS EN OBJETS, NI LES ÂMES EN EXCRÉMENT ? DANS LE DOUTE, MAMORU OSHII A RÉALISÉ AVALON, POUR RÉVÉLER QUE CE TERRITOIRE DEVRAIT ÊTRE LE SEPTIÈME ART !

Avalon conte l'histoire d'une jeune femme désabusée, Ash, qui fréquente les soupes populaires et survit en gagnant des crédits à Avalon, un jeu interdit propulsant ses participants au cœur du monde des pixels électriques. Un jour, elle devine l'existence d'un niveau de jeu supérieur réputé inaccessible, la « class real ». Partant à la recherche de ce Graal, Ash ignore que sa quête va la conduire au plus profond d'elle-même et des mystères d'Avalon... Cependant, une énigme reste à résoudre : le fantasme juvénile de l'héroïne, qui consiste à vivre exclusivement par le truchement du jeu, peut-il se substituer à la réalité pour devenir, en somme, la « vraie » vie ?

ABOLITION DES FRONTIÈRES

Nous pourrions faire preuve d'une paresse intellectuelle crasse et d'une méconnaissance absolue de la genèse du film en affirmant qu'**Avalon** est un remake fauché de **Matrix**, un ersatz opportuniste de **Kairo**, **ExistenZ** (sic), **Lain**... A contrario, il serait commode d'adopter une attitude « branchouille » en certifiant sans autre argument que la bande tissée par Oshii est, à l'instar de **Ghost in the Shell**, un nouveau monument de la science-fiction cyberpunk... Par souci d'honnêteté, nous préférons démontrer qu'**Avalon**, ce n'est pas un, mais comme le confirme le climax miraculeux du film, plusieurs chefs-d'œuvre imprimés sur la même pellicule... Grâce à des images façonnées avec une crudité et une habileté prodigieuse, Oshii éclaire lors du dénouement les desseins qu'il avait fondus dans une pure vision fantastique au moment du prologue. En construisant son éblouissant épilogue sur un ton de franche polémique, et en y dispersant le souffle épique qui enivrait la première partie du métrage, il a mis son œuvre en péril mais ne s'est pas fourvoyé. Il est sorti des sentiers battus filmiques pour aller capturer sur le celluloid l'essence du lyrisme et des révolutions (pas celles des hommes, celles des idées). Les nombreux renvois à la légende de Rémus et Romulus 1/ en sont l'illustration : jamais le thème de l'abolition des frontières n'aura à ce point hanté un film. Si **Avalon** est, dans la démarche philosophique, le long-métrage le plus abouti de Mamoru Oshii, c'est parce qu'y sont abattues les barrières séparant la poésie et le raisonnement, la truculence et l'expressionnisme, l'imagination et la thèse, le virtuel et le réel, l'animation et la prise de vues réelles...

TOUT N'EST QU'ILLUSION

Avalon a été conçu comme une expérience ludique, une invitation au voyage. Il s'agit du premier film s'intéressant aux videogames non pas en raison de leur valeur marchande mais pour décrypter leur logique sociale. Ainsi, **Avalon** explose un tabou en considérant la virtualité comme un élément aussi déterminant que la réalité dans la constitution de la psyché. Oshii ose même suggérer que les illusions nées des chimères peuvent s'avérer plus enrichissantes que la matérialité du monde concret. Cependant, même si, fait unique, **Avalon** déchiffre parfaitement tous les gimmicks de la contre-culture, il ne doit pas seulement être vu comme le plus brillant film de « nerds » de l'histoire du septième art. En montrant que l'homme n'est homme, dans la pleine acception du mot, que lorsqu'il joue, ce sont carrément les réflexions de Platon (certes, un sacré « nerd » lui aussi) que poursuit Oshii. Provocateur, l'artiste montre que pour découvrir le réel il est nécessaire de s'en échapper et de l'examiner avec du recul. Il soutient que le vrai n'est qu'un jeu de la pensée où l'on peut tricher à loisir. Cette prise de conscience de la facticité des étiquettes identitaires permet à Oshii d'aller bien au-delà de la seule remise en cause individuelle. Elle lui sert à dévoiler une société (la nôtre) entièrement régie par le mensonge et le simulacre, où chacun tient un rôle de pure composition.

SON ET LUMIÈRE

Usines à l'abandon, rues désertes, passants figés dans l'espace et le temps comme des pantins sans vie, confèrent l'impression bouleversante que les lieux, les personnages et les objets d'**Avalon** sont absents d'eux-mêmes, qu'ils doivent à tout moment sacrifier ce qu'ils sont à ce qu'ils peuvent devenir. Contourner le vide affectif, ne pas accepter la norme, chercher à comprendre ce qui ne peut être compris, à tout prix préférer la certitude aux croyances,

telles sont les idées que nous propose d'explorer Oshii. Pour illustrer ses propos, il emploie un langage cinématographique admirable, bergmanien (opulence et grande variété dans la composition du cadre, beauté plastique des images, score envoûtant). Chaque plan marie l'ombre et la lumière, l'analogique et le numérique, l'artificiel et l'authentique selon un dosage presque magique. Oshii a depuis longtemps compris que le septième art s'égare quand il devient de la radio filmée, lorsque le spectateur saisit l'histoire avec la bande son. Le mot et l'image jouissent donc sur sa bande de la même souveraineté. La musique, qui alterne vocalises éthérées, élans gothiques et symphonie baroque, donne vie à des tableaux solides et fluides qui, fresques pétrifiantes susceptibles de geler



l'âme, se consomment en mouvements immobiles. Dans **Avalon**, Oshii accomplit la réalisation d'un idéal esthétique, sémantique et politique qui, s'il ne triomphe pas de la réalité, offre une alternative à sa médiocrité. Le maître brave ainsi les ultimes limites de la création artistique pour atteindre le nirvana du cinéma. Tétanisant !

Un joueur face aux multiples dangers d'**Avalon**.

Bertrand ROUGIER

1/ : En traçant un cercle avec une charrue, Romulus a défini le sol sur lequel a été construite Rome. Son frère Rémus ayant traversé le périmètre sans autorisation, Romulus le tua froidement. Voir dans le film les statues des deux chérubins, dont l'une est décapitée (sauf à la fin).

JAPON. 2001. RÉAL. : MAMORU OSHII. SCÉN. : KAZUNORI ITO. DIR. PHOT. : GRZEGORZ KEDZIERSKI. MUS. : KENJI KAWAÏ. SPFX (VISUELS) : NOBUAKI KOGA. PROD. : ATSUSHI KUBO POUR DEIZ. INT. : MALGORZATA FOREMNIAK, WLADYSŁAW KOWALSKI, JERZY GUDEJKO, DARIUSZ BISKUPSKI, BARTEK SWIDERSKI, KATAZYRNA BARGIETOWSKA... DUR. : 1H46. DIST. : CINEVIA FILMS. SORTIE LE 27 MARS 2002.

INTERVIEW MAMORU OSHII



DAVID WARK GRIFFITH RÉCLAMAIT QUE TOUT CINÉASTE ESSAIE À UN MOMENT DE SA VIE DE METTRE EN SCÈNE UN FILM POUR LA POSTÉRITÉ, POUR LA VÉRITÉ, POUR LA BEAUTÉ, TOUT EN SACHANT PARFAITEMENT QUE SON ŒUVRE NE SERAIT PAS POPULAIRE... LE SOUHAIT DU PÈRE DU CINÉMA YANKEE, MAMORU OSHII L'A DÉJÀ MANTES FOIS EXAUCÉ. POUR UN TOTAL DE 15 MILLIONS DE DOLLARS (LE BUDGET DE DRACULA 2001) IL A RÉALISÉ DANS L'INDIFFÉRENCE GÉNÉRALE L'ŒUF DE L'ANGE, PATLABOR I ET II, GHOST IN THE SHELL ET AVALON, PROUVANT AINSI QUE SUR GRAND ÉCRAN, LA POÉSIE EST CONCRÈTE ET L'ARGENT ABSTRAIT... UNE TELLE DÉMONSTRATION NE POUVAIT ÊTRE ACCOMPLIE QUE PAR UN ARTISTE HORS NORME, LE SEUL QUI AIT À LA FOIS ATTEINT LES SOMMETS DU CINÉMA PLAN PAR PLAN (GHOST IN THE SHELL) ET LE ZÉNITH DE LA PRISE DE VUES RÉELLES (AVALON).

DEUS EX MACHINA

En haut : Mamoru Oshii contemple Varsovie du sommet d'un char.

En bas : Ash toise trois spectres d'Avalon, des créatures virtuelles qui font régner l'ordre dans le jeu.

Votre enfance a considérablement influencé votre parcours cinéphilie ?

Je me souviens être allé au cinéma très tôt, avant même de rentrer en maternelle. Quand j'étais à l'école primaire, la famille voyait un film tous les week-ends. Il y avait plus d'une dizaine de cinémas à Omori. C'était l'âge d'or du septième art. Mon père était au chômage. Il était gêné de rester à la maison. Il préférait s'installer dans l'anonymat d'une salle obscure et m'y entraînait avec lui. Je voyais presque un long-métrage par jour, principalement des films de sabre, des polars ou des westerns. J'allais aussi au cinéma avec ma mère, quand elle quittait la maison précipitamment suite à une dispute avec mon père. Avec mes frères et sœurs nous vivions alors à l'hôtel, on mangeait des bonbons et on passait notre temps à la foire ou au cinéma, car on avait pas d'autre endroit où squatter. J'ai alors été amené à penser que les salles obscures étaient le refuge des laissés pour compte.

Arrivé au lycée, vous vous êtes intéressé à la politique. Cet engagement est encore prégnant dans votre œuvre.

À cette époque j'ai vu les premiers films prônant la révolte étudiante. Je me suis immédiatement intéressé à ces mouvements. Je participais aux manifestations et aux assemblées de groupes revendiquant moins d'autoritarisme de la part du gouvernement. Nous voulions trouver une autre voie de développement que celle consistant à utiliser l'individu comme carburant de la machine sociale. Mais les policiers sont venus à la maison. Ils ont prouvé à mes parents que j'appartenais à un groupuscule révolutionnaire. Mon père est entré dans une colère noire. J'ai peu à peu perdu ma place dans son cœur. Je me suis alors nourri des chimères nées de la science-fiction. Rentrer à la maison devenait de plus en plus difficile. Comme je ne savais pas comment changer le monde, je désirais, bêtement il est vrai, qu'éclate une guerre civile. Les lycéens voulaient faire irruption dans le Ministère de l'Éducation nationale. En 1969, mes parents m'ont enfermé tout l'été dans un chalet au col de Daibosatsu. Je n'y ai pas résisté. À mon retour, je ne comprenais plus les discussions menées par le groupe de « négocia-

tion collective ». Quelque chose s'était brisé en moi. Cette blessure ne s'est jamais refermée...

C'est pour cette raison que le thème de la dictature est souvent sous-jacent dans vos œuvres, notamment dans Avalon ?

Sans aucun doute. Je pense que l'on a pas le droit moral d'oublier la violence d'un engagement comme celui-là. Pourtant, aujourd'hui, les gens de ma génération, qui sont souvent en situation de diriger, semblent avoir fait table rase du passé. L'être humain doit nécessairement évoluer. Mais, lorsque l'on désapprend, on régresse. Et, si on se spécialise trop, on meurt. Ne vous trompez pas, que l'on fasse un film se déroulant dans le futur ou le passé, on parle de toute façon du présent. Croire le contraire est naïf. Futur et passé sont, au cinéma, perçus par le public comme de simples métaphores du présent. S'ils sont décrits comme étant sombres et cruels, c'est qu'en réalité, le présent est ainsi.

Chaque fois que je réalise un film, le thème de la révolte est présent. Ce choix n'est pas entièrement délibéré, il s'effectue à mon insu. Les révolutions politiques, sociales, éthiques et techniques occupent une place prépondérante dans l'histoire récente du monde, qui ne s'est jamais développé aussi vite. Je ne parviens donc pas à occulter complètement ce sujet de mes films. Symboliquement, « La police » représente pour moi une force réactionnaire d'inertie tandis que « les terroristes » figurent le changement. Il ne s'agit surtout pas d'une représentation basique du bien et du mal. Quand j'étais au lycée, je rêvais à des mutations radicales de la société. Peut-être qu'au fond de moi, je ne suis pas vraiment pacifiste !

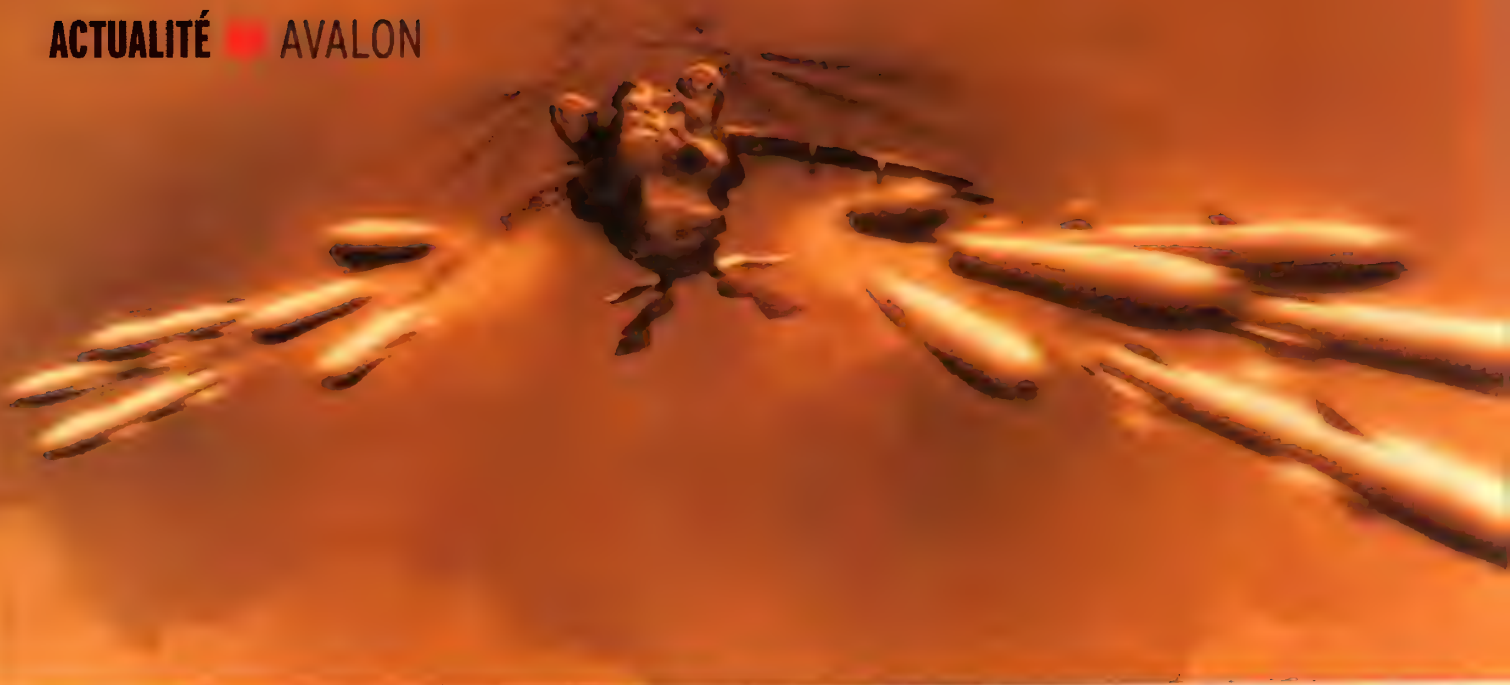
Parlez-nous de vos premiers films amateurs et de votre découverte de la cinéphilie ?

Les milieux du cinéma étaient fréquentés par des gens de gauche un peu radicaux. Je ne m'y sentais donc pas dépaycé. J'ai alors commencé à augmenter ma consommation de films, jusqu'à trois par jour, dont au moins un pornographique. J'aimais particulièrement le cinéma polonais, notamment les œuvres du trio Andrzej Wajda, Jerzy Kawalerowicz et Andrzej Munk. Bergman me fascinait également. La photographie de tous ces films était splendide et les thèmes qu'ils abordaient étaient graves. Je trouvais cela important de profiter du septième art pour raconter plus qu'une simple histoire. Les œuvres de ces quatre maîtres m'ont plus influencé que le cinéma japonais. J'ai également vu beaucoup de films américains et tous les longs-métrages avec effets spéciaux ou trucages, mais très peu de films d'action et aucune comédie musicale.

Vous ne m'avez pas parlé de vos métrages amateurs, notamment de votre film de fin d'étude réalisé en 16 mm...

J'avais alors une très haute estime du cinéma. J'ai tourné deux petits films en 8 mm, mais je ne rêvais que de long-métrages et de 16 mm. J'ai même acheté une caméra 16 mm sans avoir les moyens d'acquies de la pellicule. Je l'ai transporté tous les jours pendant deux ans à l'université, où je « tournais » sans bande pour enregistrer. Puis, avec mes dernières économies j'ai pu acheter quelques pellicules. J'ai alors passé beaucoup de temps à essayer de donner vie aux arbres ou à la surface de l'eau... Le film auquel vous faites référence et l'une de mes premières expé-





riences du cinéma image par image. Comme j'étais obsédé par la perfection photographique, je cherchais toujours à améliorer cet aspect de mes films. J'ai donc inventé un procédé que j'ai nommé la lumière perméable. Il consistait à photographier des scènes, à développer les clichés sur du celluloid, à les enclaver entre deux parois de verre et à les « rétro éclairer » avec la lumière adéquate avant de les filmer à nouveau. Au final, le résultat était rarement satisfaisant. En fait, je garde surtout de cette expérience un souvenir ému de mon héros : un pigeon qui hantait les nuits sans sommeil d'une fille rêvant que l'oiseau se transformait en escadrille d'avions de chasse « F4-Fantom ». Contre l'avis de mon propriétaire j'ai abrité le volatile chez moi pendant plusieurs mois. Dès le premier jour, l'appartement était recouvert de fientes.

Expliquez-nous le choix de la Pologne pour le tournage d'Avalon.

J'étais séduit par l'idée de filmer dans un pays détenant une aussi haute tradition cinématographique. Je voulais réaliser un film dans un environnement, un système différent, tout en limitant les risques puisque mon objectif restait de retravailler le film sur ordinateur au Japon. Le tournage s'est déroulé beaucoup mieux que prévu. Sur place, j'ai demandé à une société de production de me conseiller trois ou quatre acteurs polonais pour chaque rôle. Les problèmes que j'ai rencontrés furent mineurs. Les équipes polonaises étaient très performantes et, comme je le souhaitais, l'âme de Varsovie s'est imprimée sur la pellicule.

Cette aventure a dû être palpitante...

C'est exact. J'ai même pu conduire un tank dans les rues de la ville. C'était dément... Nous avons tourné dans des lieux historiques classés au patrimoine national. C'était vraiment très impressionnant. Pendant les prises de vues, toutes les rues étaient bloquées et les coups de feu résonnaient dans toute la ville, créant une paralysie générale. Il n'y a qu'en Pologne où l'on respecte suffisamment le cinéma pour permettre cela. Participer à la réalisation d'un film est là-bas considéré comme un immense honneur.

Vous avez décidé au dernier moment de choisir une femme, et non un homme, pour incarner le rôle principal d'Avalon. Ce genre de personnage pessimiste et indépendant est récurrent dans votre œuvre (L'Œuf de l'ange, Patlabor II, Ghost in the Shell).

Ce phénomène concerne de plus en plus d'auteurs, notamment au Japon. Je crois que le monde a pris conscience très récemment de la place véritable et prépondérante de la femme dans la société. Personnellement, j'ai envie de me faire le témoin dans mes films de cette révolution des mœurs. J'aime décrire des femmes fortes, sachant se battre, regardant droit devant elles, n'ayant pas besoin des hommes... enfin, pas beaucoup ! Cela correspond peut-être à mon idéal féminin (rires)... Concernant le pessimisme de mes héroïnes, c'est à la fois une projection de ma propre personnalité et



un constat que je fais. En effet, j'ai l'impression qu'aujourd'hui, la majorité des gens ont perdu foi en l'avenir, ils ne croient plus aux lendemains qui chantent, ils cherchent sans trop d'espoir de nouveaux paradis. Le pessimisme de mes personnages, qui sont souvent en quête d'un « ailleurs », est le reflet de cette pensée.

Puisque vous avez énormément retouché le film à la palette graphique, pourquoi ne pas avoir fait d'Avalon un film d'animation ?

À mon avis, un film « live » ne diffère pas vraiment d'un film d'animation. Nous arrivons désormais à montrer en animation les mêmes gestes, aussi simples et légers, que ceux effectués par les meilleurs acteurs de chair et de sang. Animer signifie donner vie au mouvement. Mais attention, il ne faut pas confondre l'animation et les dessins animés, qui sont des caricatures comme celles de Disney. Jusqu'à une époque récente, une fois tourné, un film était terminé. Grâce aux technologies numériques, le tournage n'est plus qu'une étape intermédiaire du processus de fabrication. J'avais vraiment envie de faire fusionner les techniques du cinéma d'animation et de la prise de vues réelles. C'est à mon sens la première fois qu'une telle expérience est tentée. Jusqu'à présent, les effets numériques étaient exclusivement réservés au travestissement et à la pyrotechnie. Mon but n'était pas de faire d'Avalon un film spectaculaire pour épater le public. Je désirais composer chaque plan comme un tableau en contrôlant parfaitement la lumière, les couleurs, les ombres, les gestes, les expressions du visage... J'ai particulièrement surveillé les yeux des acteurs et le clignement de leurs paupières. Il y avait déjà une grande force dans les regards des comédiens polonais. Mais je souhaitais qu'ils soient encore plus expressifs. Pour cela, j'ai supprimé la plupart des battements de cils de Malgorzata, notamment au moment où elle utilise son arme. Cela n'a pas été facile d'obtenir le faciès que je voulais pour Ash. Malgorzata est blonde. Le grain de sa peau m'a posé de nombreux problèmes. J'ai modifié dans Avalon plus de 80 % du matériau filmique de base. Ce fut exténuant, mais le film méritait de tels sacrifices. Évidemment, les prises de vues



Trois exemples du travail infographique titanesque accompli par le team d'Oshil. Les attaques aériennes sont aussi explosives que dans les meilleurs videogames et les ombres sur les visages des personnages sont toutes contrôlées par ordinateur.



Varsovie, le temps d'un tournage.

demeurent déterminantes. Heureusement, le directeur de la photographie, Grzegorz Kedzierski a effectué un travail formidable. Au début, nous avions quelques problèmes de communication, mais ensuite nous fûmes vraiment sur la même longueur d'onde.

Au départ, les techniques développées sur Avalon devaient être employées pour réaliser le film live de Patlabor ?

Je pensais effectivement que ce projet aboutirait avant celui d'*Avalon*. J'avais même effectué les premiers tests de prise de vues. J'avais en tête quelque chose de très différent par rapport aux deux premiers films. C'est partie remise. Je suis quelqu'un de patient...

Dans Patlabor II, vous faisiez de Tokyo un personnage à part entière. Avez-vous encore envie d'explorer la cité ?

J'ai vécu à Tokyo pendant 40 ans. Il est facile de penser qu'il s'agit d'une ville pernicieuse, plus aisé encore de céder à l'envie de la condamner. Ce qui me frustre le plus quand je regarde un film comme *Akira*, c'est qu'il détruit Tokyo sans même y réfléchir. Décrire cette ville comme étant l'incarnation de la corruption et de l'inutile, puis la ravager, n'apporte rien. Ce n'est pas une véritable catharsis. Même à Tokyo, si l'on s'y attarde, si on fouille dans sa mémoire, on retrouve des scènes qui nous ont séduits : un train qui transporte les dernières lueurs du jour ou les reflets du soleil englouti dans la baie...

Ces scènes existent au fond de chacun d'entre nous (habitants de Tokyo), comme des souvenirs d'enfance. Alors, si l'on décrit Tokyo avec honnêteté, et que l'on veut toujours la détruire, je peux le comprendre, mais ces films ne le peuvent pas. Je crois qu'ils ne possèdent pas la bonne vision des choses. L'animation est capable de retranscrire ces sentiments. Je persiste à penser qu'il est nécessaire de faire un film représentant correctement toutes les ambiguïtés que Tokyo abrite en son sein.

Un personnage récurrent dans vos films est le chien. Vous avez développé autour de cet animal une véritable philosophie. Pouvez-vous nous l'expliquer ?

Quand je suis loin de mon chien, mon stress grimpe. Mon basset artésien normand est associé à toutes mes activités. D'ailleurs, c'est le seul point négatif du tournage en Pologne. Il y avait là-bas plein de mignons petits chiots, mais aucun n'était aussi joli que le mien, resté au Japon... Plus sérieusement, dans *Avalon*, le chien est un élément déterminant du scénario. C'est le personnage qui peut porter un regard extérieur sur le(s) monde(s) des hommes. Il est le mètre étalon auquel on peut se référer. La manière dont Hollywood utilise les animaux pour en faire des personnages de fictions quasi-humains est inintéressante. C'est au contraire le contraste, la comparaison entre le chien et l'humain qui sont passionnants. Représenter un chien dans son entière intégrité de canidé est une gageure. Si l'on réussit à représenter fidèlement cette animalité, cela signifie que l'on peut ouvrir le registre des sentiments allant du bestial à l'humain. Reste ensuite à tenter de

déployer l'éventail d'émotions qui s'étend entre l'humain et le divin. Si on y parvient, on peut alors jouer sur toute la gamme des nuances émotionnelles. Beaucoup trop de films se contentent de représenter des hommes. C'est très insuffisant pour espérer pouvoir dévoiler la complexité des nuances du monde. Pour porter un jugement précis sur les choses, nous avons besoin de points de repère. Dans un film c'est le devoir du cinéaste de les offrir aux spectateurs. D'autre part, pour moi, le chien c'est le symbole de la réalité. Il vous attend lorsque vous rentrez chez vous. Il a besoin de vous dans le monde réel. Les gens qui ne veulent pas croire que l'on puisse avoir besoin d'eux ne vivent pas dans la réalité. J'ai du mal à imaginer la vie sans mon chien. Si un jour mon chien disparaît, ou ce qu'il représente, c'est que la réalité aura lâché prise...

Votre film est souvent abusivement comparé à Matrix. Cela vous énerve ?

J'avais bien sûr vu *Matrix* avant de réaliser *Avalon*. Comme je connais les frères Wachowski, j'ai décidé de leur faire un clin d'œil à travers quelques plans, de la même manière qu'ils avaient décidé de réutiliser plusieurs scènes de *Ghost in the Shell* pour me rendre hommage, ce qui m'avait plutôt honoré. Reste qu'*Avalon* et *Matrix* sont objectivement des films très différents. Affirmer le contraire revient à soutenir que tous les longs-métrages parlant d'amour sont identiques. Certes, il est question dans *Avalon* et *Matrix* d'univers virtuels. L'analogie s'arrête là. Pour des raisons budgétaires et politiques, *Matrix* est habité par une volonté manichéenne visant principalement à divertir et à se mettre à la hauteur de tous les publics. Les scènes d'action sont prépondérantes et conçues à grande échelle. *Avalon* est un film beaucoup plus ambigu, introspectif. Je voulais y créer une vraie confusion entre la réalité et l'univers virtuel. Je désirais y prouver que le réel et le virtuel sont très semblables et qu'ils participent ensemble à la construction de l'être humain. Je ne souhaitais pas que l'adrénaline prenne le contrôle de mon film. J'avais envie de rendre le public prisonnier de la beauté des images et de la musique. Pour moi, il n'existe pas de meilleure façon pour projeter un spectateur au cœur d'une histoire. On oublie rapidement l'élévation de son rythme cardiaque, mais on peut se souvenir toute sa vie de la beauté d'une image et d'une mélodie.

James Cameron admire votre intégrité d'homme et de cinéaste. Vous vous connaissez depuis longtemps ?

Plusieurs années. Je ne me souviens pas très bien de ma première rencontre avec lui. Je sais depuis très longtemps qu'il aime les films que je réalise. Un lien existait entre nous, comme cela arrive parfois entre artistes. Comme nous sommes tous les deux très occupés, nous ne nous voyons qu'une fois par an, mais nous nous projetons tous nos films en « exclusivité ». La première fois que je suis allé chez James, il était en train de monter *Titanic* sur une immense machine qui devait coûter plus que l'intégralité du budget de *Ghost in the Shell*. Il tenait absolument à me faire voir une heure de rush. On a beaucoup discuté. Je suis très critique, vous savez (rires). Je crois qu'il y a un malentendu entre la manière dont James est décrit dans la presse et sa véritable nature. J'entends souvent dire qu'il est froid, égoïste, autoritaire. En fait, il est entièrement dévoué à son art, le cinéma. Il ne peut pas supporter l'imperfection ou l'échec. Nous avons ces deux traits de caractères en commun. C'est peut-être pour cette raison que nous nous entendons si bien. Notre relation est basée sur un très grand et très profond respect mutuel.

Quel regard portez-vous sur l'évolution de votre carrière ?

En 25 ans, j'ai principalement appris deux choses. D'abord, il ne faut jamais renoncer. Un projet tel qu'*Avalon* a mis quinze ans avant de s'imposer. Ensuite, il faut être capable de discuter avec n'importe qui. Le cinéma est un métier de communication. Il est essentiel pour un réalisateur de savoir persuader ses interlocuteurs de la pertinence de ses partis pris. Sans cela, il est impossible de mettre en scène un film homogène et encore moins de convaincre le public.

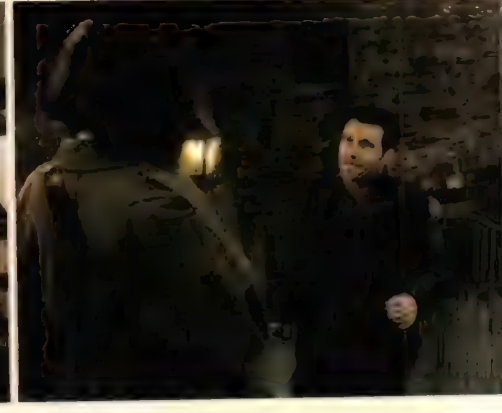
Propos recueillis et traduits par Bertrand ROUGIER

Dans Avalon, difficile de savoir qui de l'homme ou du chien est le plus humain.



INTERVIEW KAZUNORI ITO

NÉ LE 24 DÉCEMBRE 1954, KAZUNORI ITO A PASSÉ SA VIE À CULTIVER UNE FRIVOLITÉ DE FAÇADE. S'IL AVOUE SANS HONTE QUE LA FLEMME L'A POUSSÉ À ÉPOUSER LA PROFESSION DE SCÉNARISTE, LE DILETTANTE S'EST QUAND MÊME RENDU RESPONSABLE EN 20 ANS DE CARRIÈRE DE PLUSIEURS SCRIPTS DONT L'IMPACT CONTINUE D'ÉBRANLER L'INDUSTRIE DU SEPTIÈME ART. BIEN QU'IL NE SOIT PAS CRÉDITÉ, IL A PARTICIPÉ À L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO DE L'INCONTOURNABLE NAUSICAË DE LA VALLÉE DU VENT. ENSUITE, AVEC CREAMY MAMI, IL A CARRÉMENT STANDARDISÉ UN GENRE, CELUI DES «MAGICAL GIRL». PUIS, SON GHOST IN THE SHELL TRANSPORTA L'ANTICIPATION FILMÉE DANS UNE NOUVELLE DIMENSION. ENFIN, GAMERA II, RÉGION SHURAI S'IMPOSA COMME LE PREMIER FILM DE MONSTRE QUI, DEPUIS LE GODZILLA DE HINOSHIRO HONDA, SUPPORTE AISÉMENT L'ÉPITHÈTE DE CHEF-D'ŒUVRE. DE LÀ À CONSIDÉRER KAZUNORI ITO COMME LE PLUS PASSIONNANT ET LE PLUS DOUÉ DES SCÉNARISTES EN ACTIVITÉ...



L'ÉMINENCE GRISE D'AVOLON

Ash entourée de Freaks n'ayant pas peur de perdre leurs âmes dans le labyrinthe d'Avalon.

Kazunori Ito en personne.



Scénariste, ce n'était pas votre vocation ?

Je voulais exercer une profession artistique, parce ce n'est pas fatigant. Malheureusement, un réalisateur doit toujours se lever tôt. Comme je suis malhabile avec mes dix doigts, il ne me restait donc que romancier ou scénariste. Cependant, écrire un roman c'est long, donc...

Pourquoi n'avez-vous pas été crédité pour votre travail sur le script de Nausicaä. Votre traitement était pourtant dément ?

À cette époque, Miyazaki n'écrivait pas ses propres scénarios. C'est par le biais du magazine Animage que l'on m'a proposé de rédiger le premier jet de *Nausicaä*. Mamoru Oshii m'a encouragé à accepter cette offre. Miyazaki souhaitait narrer les aventures d'une jeune fille extraordinaire. J'ai essayé d'enrichir cette idée en racontant l'histoire de la Vallée du Vent et des guerres de Tormekian. Finalement, Miyazaki est resté sur ses positions. Rétrospectivement je dois constater qu'il a été clairvoyant.

Votre rencontre avec Mamoru Oshii a produit des étincelles. C'est toujours comme ça entre un chien et un chat ?

Comment savez-vous cela ? Il est vrai que basiquement, Mamoru adore les chiens alors que j'ai une grande affection pour les félins. Mais, dans nos cas, ces attirances à priori triviales revêtent un caractère beaucoup plus singulier. Les chiens agissent en groupe et sont conscients de leur force. Ils sont dévoués et loyaux envers leur maître. Ils savent rester stoïques. Le chat est solitaire, imprévisible. S'il accepte un maître c'est uniquement par intérêt. Oshii est très patient, il peut attendre plusieurs années avant de concrétiser un projet. Mais il sait aussi se montrer agressif et s'imposer comme un redoutable chef de meute qui possède un sens inné de la discipline. Moi je travaille seul devant mon ordinateur. J'aime vagabonder, faire la fête n'importe quand et avoir du « fun ». Pour Oshii, filmer est un sacerdoce. Pour moi, écrire est un gagne-pain, je pourrais très bien m'en passer. Je pense que si nous nous apprécions

autant, Oshii et moi, c'est principalement en raison de la complémentarité de nos personnalités et de nos opinions, ce qui n'est pas sans intérêt sur le plan artistique. Mais il y a aussi un point commun qui nous unit. Nous sommes insubordonnés et indomptables, si ce n'est que Oshii a accepté il y a bien longtemps de prendre le cinéma comme maître...

Typiquement, comment se déroulent vos sessions de travail avec Mamoru Oshii ?

Nous partons en voyage ensemble pendant deux ou trois jours. Nous discutons le plus possible de notre vision respective du scénario sur lequel nous œuvrons. On se projette mutuellement des images et des fragments de dialogues. Quand nous avons suffisamment avancé, nous élaborons la structure de l'histoire et nous en écrivons le synopsis. Parfois, nous nous apercevons que nous sommes partis dans la mauvaise direction. Nous convenons alors d'un autre voyage... Puis, quand nous avons établi une architecture scénaristique convenable, je m'assieds devant mon ordinateur et je commence mon véritable travail de scénariste. Généralement, plusieurs versions d'un script sont nécessaires à sa mise en forme définitive. Avec Oshii, je n'ai jamais besoin de plus d'un « draft ». Il emploie ce dernier pour confectionner son story-board annoté, que l'on peut considérer comme le « final draft ». En fait, Oshii aime répéter : « un scénario dont le premier jet est mauvais ne vaut pas la peine que l'on s'y intéresse ».

Pouvez-vous nous parler de la rédaction du script d'Avalon ?

Tout c'est déroulé comme je viens de vous l'expliquer. À ce détail près qu'il s'agit d'un très vieux projet que les producteurs avaient refusé il y a plus de dix ans. Quand il a finalement été « greenlighté », nous sommes traditionnellement partis en voyage avec Oshii pour réactualiser notre travail. Nous en avons conservé toutes les grandes lignes, si ce n'est la transformation du héros en héroïne.



Aborder les légendes arthuriennes semble vous avoir passionné ?

En effet, elles sont à la source de toutes les « fantasy » modernes. Cachée derrière une apparente simplicité, leur richesse est extraordinaire. Dans la mythologie japonaise, il y a des thèmes récurrents s'intéressant à la cession du pays. Les anciens dieux abandonnent leur patrie à de nouvelles déités. Il y a dans la région de Tohoku, où je suis né, de telles légendes. Elles possèdent des points communs avec la geste arthurienne, ce qui explique sans doute l'intimité que j'ai avec elle. Cependant, beaucoup d'influences du christianisme se font jour dans le cycle d'Arthur. Moi, je suis plus intrigué par les aspects celtiques de celui-ci. Ça va vous sembler présomptueux, mais j'aimerais un jour parvenir à créer un tel mythe. J'adorerais écrire l'histoire du Japon du point de vue des peuples qui, il y a plusieurs siècles, ont été colonisés par ceux qui sont aujourd'hui considérés comme mes ancêtres...

À propos des aspects celtiques des légendes arthuriennes, s'intéresser à ces derniers offre de précieux éclaircissements sur la nature de la quête de Ash dans Avalon ?

Je ne sais plus. Les chats ont une très mauvaise mémoire, vous savez (rires). Disons simplement que pour le background d'un jeu aussi complexe et mystérieux qu'*Avalon*, il n'existait pas de meilleure toile de fond, non ?

Alors que la plupart des scénaristes ont beaucoup de mal pour conter une simple histoire, vous prenez un malin plaisir à multiplier les niveaux de lecture de vos scripts ?

C'est chez moi presque inconscient. J'aimerais qu'un jour quelqu'un m'explique pourquoi j'écris ainsi car je n'en connais pas vraiment la raison, si ce n'est que j'aime tout ce qui invite à la recherche et à l'exploration. Quand j'étais enfant, je désirais devenir un scientifique célèbre. J'ai toujours été passionné par des livres comme *Elegant Universe* de Brian Green et par le rai-

Sur cette page, l'effervescence du jeu contraste avec la solitude de Ash, Femme en quête d'une identité.



sonnement mathématique. Pour moi l'explication de phénomènes complexes par de simples équations, c'est de l'excitation pure.

Je sais que vous lisez énormément pour votre plaisir et l'élaboration de vos scénarios.

En fait non. Lorsque vient le moment de rédiger un scénario, je n'ai pas le temps de bouquiner, même pour chercher des références. Mais, comme il est vrai que d'habitude je me goinfre de livres, je me sers des sources que j'ai en mémoire. Mon inspiration vient alors de n'importe où, d'un roman comme d'un mot d'un ami. Mais mon livre de chevet reste *Le Seigneur des Anneaux*...

Je trouve que le film de Peter Jackson corrige des insuffisances du roman ?

Des insuffisances dans le roman de Tolkien ? Ça va pas la tête...

Que pouvez-vous me dire sur le traitement de la réalité dans Avalon ?

Rien. Les chats sont souvent capricieux... Si ce n'est que je pense que l'humanité aura atteint un stade d'évolution supérieur quand virtuel et réel seront inextricablement mêlés, « indifférenciables ». Dans *Avalon*, la distinction entre le monde réel et l'univers virtuel doit s'effectuer dans la tête du spectateur. Voir un film est une expérience qui doit entièrement appartenir au public, et à personne d'autre...

Pour quels scénarios de films avez-vous une petite faiblesse ?

Il y en a beaucoup. Nommer la plupart serait banal ou prétentieux. La construction de la rencontre des *Sept Samouraïs* reste exemplaire. Bien qu'il soit sous-estimé, le script de *Retour vers le Futur* est un archétype de l'imbrication réussie de plusieurs intrigues. Le scénario de *Backdraft* est également extrêmement dense, mais le film ne supporte malheureusement pas une seconde vision...

COMME D'HABITUDE, LES ESPRITS FORTS NE VONT PAS SE PRIVER POUR DAUBER SUR LE DERNIER FILM DE JOHN MCTIERNAN. CERTES, **ROLLERBALL** N'EST PAS EXEMPT DE DÉFAUTS, MAIS IL CONSTITUE SURTOUT UNE BONNE OCCASION DE FAIRE LE POINT SUR L'INCOMPRÉHENSION DONT EST VICTIME DEPUIS PLUS DE QUINZE ANS CELUI PAR QUI LE FILM D'ACTION MODERNE EST ARRIVÉ. MISE AU POINT SUR LE DERNIER OPUS DU MAÎTRE, QUI, SOUS SES ORIPEAUX DE GRAND FILM SACRIFIÉ, CACHE LES ATOURS D'UN BRÛLOT CONTESTATAIRE.

ROLLERBALL DE JOHN MCTIERNAN



Le parcours du combattant

Jeune sportif casse-cou, Jonathan Cross (Chris Klein) est convaincu par son ami Marcus Ridley (LL Cool J) d'intégrer le Rollerball, un nouveau sport aussi dangereux que médiatique qui enflamme littéralement les stades de l'Asie centrale et les écrans télé du monde entier. À la tête de cette industrie du spectacle, le terrible Petrovich (Jean Reno) accueille les deux hommes et les transforme en stars adulées des foules. Tandis que Marcus goûte au succès sans trop se poser de questions, Jonathan, aidé par sa co-équipière Aurora (Rebecca Romijn-Stamos), découvre peu à peu que le monde du Rollerball s'appuie en fait sur un système mafieux, visant à enrichir ses dirigeants en truquant les matchs et en profitant de la naïveté du public...

CABALE

Dire que l'on attendait le **Rollerball** de John McTiernan relève de l'euphémisme. Pourquoi ? Dans un premier temps, on serait tenté de répondre : parce que **Piège de cristal** et **Une journée en enfer**, parce que **Prédator**, parce que **Le Treizième guerrier**, etc. Ce serait un peu facile certes, mais force est de reconnaître a priori que l'œuvre du père

McTiernan parle pour elle-même (gestion de l'espace proprement hallucinante, style alliant rigueur classique et expérimentations formelles sans jamais perdre de vue l'homogénéité de l'ensemble...). Et pourtant... Comme souvent lorsqu'un artiste majeur impose son savoir-faire et son inspiration par la force de l'évidence, les contemporains restent le regard rivé au ras du bitume, ignorant les fabuleuses constructions qui s'érigent autour d'eux. Car il est indéniable qu'à chaque nouveau coup d'éclat du maître, systématiquement, les scrutateurs attirés se sont fait un devoir de passer à côté, pour rappliquer ensuite, quelques mois voire quelques années après la bataille, en bredouillant « *ah ben oui, excusez-nous, on n'avait pas vu...* » (je n'invente rien, relisez la presse de l'époque). Quant à nos amis les exécutifs hollywoodiens, le problème est carrément en dehors de leurs compétences, le seul espoir qu'ils pourront jamais placer en McTiernan étant celui de leur rapporter un maximum de pépètes. Entre des consciences soi-disant éclairées qui pratiquent la politique de l'autruche et des affairistes évoluant dans une autre dimension, McTiernan semble donc condamné à faire sa petite cuisine dans son coin, au mépris de tous. Si ce n'était que ça... Mais non contentes de



l'ignorer, les forces malfaisantes susdites (non, le mot n'est pas trop fort) semblent ne justifier leur existence que dans leur acharnement à saccager les plans du bonhomme. ILS n'ont toujours pas compris et **Rollerball** semble être la nouvelle manifestation de cet état de fait.

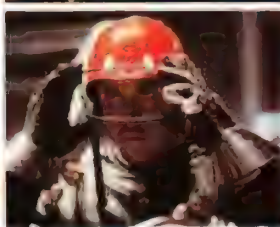
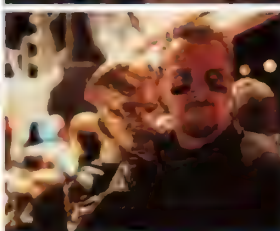
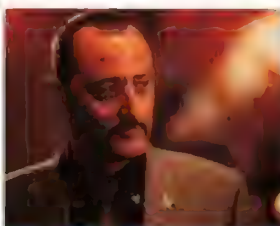
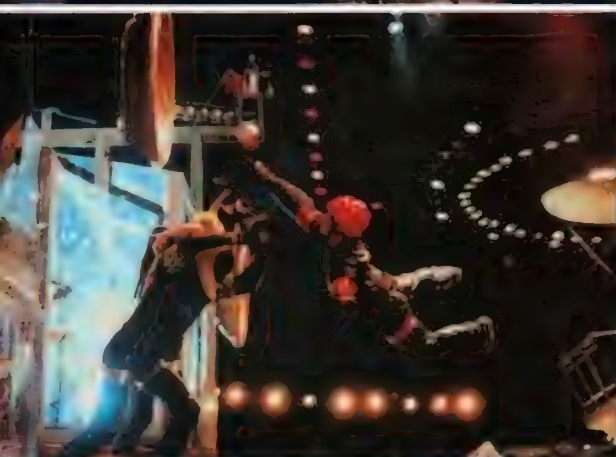
On a déjà évoqué dans ces colonnes les problèmes qui ont jalonné la production de **Rollerball**, l'un des plus domageables étant la nomination du nuisible Robert Levin à la tête du département marketing et distribution de la MGM alors que le film était en phase de finalisation. Aussitôt, la date de sortie du film fut repoussée et McTiernan fut engagé à retourner des scènes afin de livrer une version moins violente qui puisse permettre une classification PG-13 au lieu du R envisagé au départ. Sans compter le remontage plus ou moins anarchique dont le film a été victime. Cependant, le chemin de croix n'était pas terminé. En fait, tout s'est passé depuis le départ comme si la cause était implicitement entendue : le film de McTiernan se devait d'être un ratage total. Il fallait voir dans les journaux, sur Internet et parfois au sein même de la profession, des réactions hallucinantes de mauvaise foi, où certaines personnes se permettaient de vouer le film aux gémonies sans même l'avoir vu et en se basant simplement sur la bande-annonce qui circulait alors. On croit rêver. Certes, dans notre société médiatique globalisante, il est de plus en plus facile de prendre la parole pour dire n'importe quoi, et de se faire valoir à peu de frais en brûlant les idoles hier encensées. Mais les réflexes auto-destructifs d'une subjectivité moderne livrée à elle-même n'expliquent pas tout. Le Moloch médiatique s'est peut-être réveillé pour des raisons moins avouables...

HOLLYWOOD, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Lorsque Ridley Scott, dans **Gladiator**, filme les arènes de la Rome antique pour livrer en filigrane un discours sur la décadence de la société du spectacle, tout le monde crie au grand film. Or, là où le scénario de **Gladiator** se contentait de montrer du doigt le machiavélisme et la corruption de l'élite dirigeante, ainsi que la bêtise sanguinaire du peuple, **Rollerball** choisit de rentrer directement dans le lard de NOTRE société et de renvoyer à la face de ses divers intervenants leur propre duplicité, et cela au moyen d'un discours beaucoup plus subtil puisque véhiculé par la mise en scène. Mise au point : beaucoup ont reproché au film ses scènes de Rollerball où l'on ne comprenait pas le déroulement du jeu (pénalités, buts, etc.), stigmatisant notamment le décor de l'arène, en forme de 8, qui nuisait à la lisibilité des actions. Là où le beau cercle parfait du film original soulignait involontairement les intentions simplistes de l'intrigue, le terrain de jeu du **Rollerball** nouvelle version symbolise avec ironie la complexité du propos mactiernanien, et surtout, montre du doigt la véritable teneur de ce discours. En effet, l'auteur de **Predator**, à l'image de son héros, se fiche vraisemblablement de savoir qui a marqué le point et quelle équipe mène la partie. L'intérêt, pour McTiernan, est ailleurs, en l'occurrence dans les tribunes, dans les alcôves où se cachent les patrons du jeu, vers cet au-delà flou qui entoure et contrôle la furie du spectacle. Le film raconte cette prise de conscience de la part de Jonathan, et le réalisateur, dans la foulée de son héros, développe tout un discours souterrain visant à faire tomber les

Au programme ce soir :
des pains et des jeux !

ACTUALITÉ • ROLLERBALL



masques des maîtres du jeu. Ainsi, impossible de ne pas voir une représentation revancharde des exécutifs hollywoodiens dans la séquence où Jean Reno, tandis qu'un joueur vient de se faire agresser sauvagement, feint de désapprouver une action violente qu'il a lui-même initiée. Rappelons que l'homme qui nous donne à voir cette scène est le réalisateur d'*Une journée en enfer* et du *Treizième guerrier*, deux films avec lesquels les décideurs d'Hollywood ont passablement jonglé, tentant par tous les moyens d'en contester la paternité à leur auteur (mais sans toutefois y parvenir, bien fait pour eux !).

Il est donc évident que la cible visée par McTiernan est avant tout la caste intouchable représentée par les gens qui utilisent les images. Les caméras de surveillance sont ainsi omniprésentes dans l'intrigue, épient les protagonistes partout où ils vont. Il s'agit avant tout, pour les dirigeants du Rollerball, de garder le contrôle sur leurs créatures. Il est d'ailleurs très amusant de constater que la version de *Rollerball* livrée par les responsables du studio travaille en définitive constamment contre eux, tout en approuvant involontairement le sous-texte vicieux développé par McTiernan. En charcutant une scène d'amour jugée glaciale entre Aurora et Jonathan, les exécutifs ont ainsi fait le choix de nier le seul moment d'intimité capable de donner chair aux sentiments brimés des personnages, exactement de la même manière que le font les dirigeants du Rollerball en espionnant les deux tourtereaux par caméra interposée. Où qu'il aille, Jonathan est condamné à rester sous le regard de Big Brother, comme le lui explique Petrovich lors d'une scène de dialogue qui pose de manière simple et définitive les enjeux du film : la politique, le sport, l'économie, l'ensemble du «village global» repose entre les mains des princes de l'ère médiatique. Et là encore, cette idée a donné lieu, dans le film, à une scène incomprise, dont le parti pris esthétique en a dérouté plus d'un. Pour une séquence nocturne où Jonathan et Marcus tentent de gagner la frontière en moto alors qu'ils sont poursuivis par Petrovich, McTiernan a choisi de filmer la scène entière en infrarouge, signifiant ainsi, une fois de plus, le recul constant de l'intimité au profit d'une inflation de la surveillance. Lorsque Steven Soderbergh utilise des filtres jaunes et hachés pour filmer les rues de Mexico dans *Traffic*, et cela sans raison apparente (sinon pour dire qu'il fait très chaud au Mexique...), tout le monde l'encense et lui file des statuettes. Lorsque McTiernan (outre le fait qu'il découpe et cadre cent fois mieux sa séquence que son confrère) utilise



Ci-dessus au centre, de haut en bas :
Jean Reno, un anonyme avec les cernes de Rafik Djoumi, LL Cool J, Rebecca Romijn-Stamos et Chris Klein

Ci-contre : Rollerball Style !

le même procédé mais de manière beaucoup plus à propos, on lui crache dessus. Il y a comme un problème, non ?

LE DÉFAUT DANS LA CUIRASSE

Restent évidemment les défauts évidents du film, résultant d'une post-production chaotique. Ils sont nombreux : incohérences, faux-raccords multiples, avec en prime quelques plans limites, comme cette focale courte sur la gueule de Jean Reno, le genre de choses auxquelles McTiernan ne nous avait pas habitués. Des défauts qui nuisent à la cohésion, au rythme du film, et qui en font l'œuvre de McTiernan la moins immédiatement jouissive depuis *Medicine Man*, mais qui, pour autant, n'en font pas la purge innommable annoncée par certains oiseaux de mauvais augure. Pour information, on précisera que le montage final a été assuré par McTiernan lui-même : il faut donc imaginer les négociations à l'arraché entre le réalisateur et le studio, et ce que ces négociations ont pu entraîner comme concessions plus ou moins valables quant à la destinée artistique du film. Enfin, mises à part quelques scènes de joubien énervées, nulle trace de l'action-blockbuster surdécoupé que McTiernan avait annoncé sur le commentaire audio de *Die Hard 3*. La relecture du record de plans de *l'Enfer du Dimanche* par notre McTiernan adoré n'est donc pas à l'ordre du jour. En attendant, *Rollerball* est donc bien une œuvre à deux visages : le parcours d'un maverick qui prend peu à peu conscience du monde qui l'entoure (et le trompe), une histoire somme toute assez classique, mais doublée d'un sous-texte où l'auteur règle ses comptes avec Hollywood. Une Hollywood ici dépeinte comme un monstre incestueux, Saturne hypocrite qui dévore ses enfants les plus doués. Au final, *Rollerball* n'est ni un film marxiste, comme certains pourront l'interpréter, ni une œuvre fasciste comme d'autres se feront un plaisir de le signaler au vu d'une conclusion plutôt barbare. Simplement, le cri étouffé d'un cinéaste majeur. Un cri contre le système.

Avec moi : DONNEZ-NOUS LE DIRECTOR'S CUT !!!

Arnaud BORDAS

USA, 2001. RÉAL. : JOHN MCTIERNAN. SCÉN. : LARRY FERGUSON ET JOHN POGUE, D'APRÈS LA NOUVELLE ET LE SCÉNARIO DE WILLIAM HARRISON. DIR. PHOT. : STEVE MASON. MUS. : ÉRIC SERRA. SPFX (VISUELS) : JOHN SULLIVAN. PROD. : CHARLES ROVEN, BEAU ST. CLAIR ET JOHN MCTIERNAN POUR MGM PICTURES. INT. : CHRIS KLEIN, JEAN RENO, LL COOL J, REBECCA ROMIJN-STAMOS, NAVEEN ANDREWS, OLEG TAKTAROV... DUR. : 1H40. DIST. : COLUMBIA PICTURES. SORTIE LE 13 MARS 2002.



RYTHMÉ, MARRANT, INVENTIF, BRILLANT, ÉMOUVANT... UNE FOIS DE PLUS, LE DERNIER REJETON DES ÉCURIES PIXAR SURPREND TOUT LE MONDE ET RENVOIE SES CONCURRENTS DIRECTS À LEURS CHÈRES ÉTUDES. ET SI QUELQUES DÉFAUTS RELATIFS AU PITCH INITIAL VIENNENT LÉGÈREMENT AMOINDRIR L'IMPACT DU FILM, ON A QUAND MÊME ENVIE, UNE FOIS ENCORE, DE CRIER AU CHEF-D'ŒUVRE.

MONSTRES & CIE
DE PETE DOCTER



Sacrés

Ci-dessus : Jacques Sullivent (John Goodman) et Bob Razowski (Billy Cristal) entament une journée de boulot sous l'œil admiratif de Billi et George (à gauche), deux admirateurs un peu « geeks » sur les bords (notez le mollusque affaîssé, une référence déclarée à Jim Henson!).

Page de droite, en bas : le carriériste Leon Bogue (Steve Buscemi), terreur nocturne de la petite Bouh.

Pixar poursuit son exploration du monde de l'enfance avec une ingénuité désarmante. Après s'être baissé à niveau de fourmis pour (re)découvrir le monde insecte selon le point de vue des bambins, et alors qu'ils ont dépeint par deux fois la vie cachée d'une chambre de garçon lors du départ de son occupant, les voilà qui ouvrent la porte du placard, passent de l'autre côté du miroir, pour partir à la rencontre des monstres qui hantent les rêves enfantins.

Or, les chimères qui alimentaient nos peurs nocturnes, avaient en réalité une raison d'être étonnamment pragmatique. Sachez, en effet, que dans un monde parallèle coloré, vivent tous les monstres de la terre. Là-bas travaillent les créatures employées par Monstres et Compagnie, une gigantesque usine chargée de recueillir les cris d'enfants, source d'énergie unique de Monstropolis, la cité où se terrent les bestioles innommables. Travailleurs vedettes de la société, Sulli et son verdâtre acolyte Bob, participent à la bonne tenue de l'usine, jusqu'au jour où le duo star est propulsé au cœur d'un drame sans précédent dans leur monde : une jeune enfant, soi-disant porteuse de germes fatals pour les monstres, pénètre Monstropolis sous les yeux des deux créatures qui, pourtant, n'ont pas le cœur de dénoncer la charmante intruse.

Comme dans les précédents chefs-d'œuvre de Pixar, ce qui frappe tout d'abord dans **Monstres et Compagnie**, c'est l'aisance avec laquelle la firme gère ses incroyables innovations techniques. Loin des démonstrations ostentatoires d'un **Shrek** (vous avez maté un peu le photo réalisme de la robe de notre princesse ?), Pixar assimile une fois de plus ses tours de force avec un naturel terrassant. La fourrure de Sulli risque à elle seule de traumatiser les programmeurs de tout poil, et pourtant elle reste d'une discrétion exemplaire en s'intégrant parfaitement à un tout cohérent. La comparaison avec les concurrents de la firme n'a décidément même pas lieu d'être. Autre qualité coutumière de Pixar : l'aptitude à planter des personnages immédiatement cultes. Comme pour Woody et Buzz L'Éclair ou Tilt et la troupe du Bug Circus, Sulli et Bob rejoignent d'emblée les figures classiques de l'animation. Pourtant, les fans constateront l'absence tangible (bien que très peu domageable) de la magie qui habitait les précédentes productions Pixar. Il est évidemment toujours délicat de débusquer précisément ce qui différencie un chef-d'œuvre d'un film juste génial, mais dans le cas présent on pourrait pointer du doigt une légère antinomie inhérente au sujet même du film. Car **Monstres et Compagnie** est manifestement une déclaration d'amour enflammée aux monstres.



monstres !

Mais en condamnant in fine la légitimité de leur rôle (faire peur), le film aboutit à une morale un tantinet bancale. Il sera d'ailleurs sur ce point éloquent de comparer le film de Pete Docter avec la morale jusqu'au-boutiste de *L'Étrange Noël de Mr Jack*. Autre légère dissonance : l'échelle des enjeux dramatiques. Si l'évolution de la technologie a ouvert à Pixar de nouvelles opportunités, elles ne se mesurent pas au degré de spectaculaire, mais bien dans l'approfondissement du jeu (et donc des caractères) de ses personnages. De plus en plus, les ressorts scénaristiques ne reposent donc plus sur les seules règles du grand spectacle, mais sur les simples sentiments. Ainsi, l'inévitable final « plein la gueule » de *Monstres et Compagnie* est certes époustoufflant, mais il n'est plus, comme c'était encore le cas pour *Toy Story 2*, l'aboutissement du film. S'il n'était pas si jouissif et inventif, on le qualifierait même de « passage obligé » un rien superflu dans ce conte quasi intimiste. Car pour bien comprendre ce qui fait vraiment courir les auteurs de ce bijou, on se rapportera à un dernier plan d'une simplicité et d'une sensibilité terrassantes. Jamais les personnages de Pixar n'avaient été aussi émouvants et rien que pour cette conclusion, *Monstres et Compagnie* mérite toutes les louanges.

Julien DUPUY

MONSTERS, INC.

ÉTATS-UNIS. 2001.
RÉAL. : PETE DOCTER,
LEE UNKRICH ET DAVID
SILVERMAN. SCÉN. : PETE
DOCTER, JILL CULTON, JEFF
PIDGEON ET RALPH
EGGLESTON. MUS. : RANDY
NEWMAN. PROD. : JOHN LASSETER
ET ANDREW STANTON POUR WALT
DISNEY PICTURES ET PIXAR. INT. (EN
VO) : JOHN GOODMAN, BILLY CRYSTAL,
MARY GIBBS, STEVE BUSCEMI, JAMES
COBURN, JENNIFER TILLY, FRANK OZ...
DUR. : 1H32. DIST. : GAUMONT
BUENA VISTA
INTERNA-
TIONAL.
SORTIE LE 20
MARS 2002.





UN HOMME PARMI LES MONSTRES



En haut : Bouh, un colis embarrassant et probablement bourré de germes mortels pour le pauvre Sulli.

Ci-dessus : Pete Docter, un géant californien pas tout à fait sorti de l'adolescence (et c'est tant mieux!).

INTERVIEW PETE DOCTER

APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ SUR LES DEUX TOY STORY, PETE DOCTER SE VOIT DISTINGUÉ PAR JOHN LASSETER, LE BOSS DE PIXAR, QUI LUI CONFIE CARRÉMENT LA SUPERVISION DE **MONSTRES & COMPAGNIE**, LE NOUVEL OPUS DÉJANTÉ DES HOMMES D'EMERYVILLE.

Monstres et Cie est le premier film Pixar qui ne soit pas signé par John Lasseter. Comment l'avez-vous initié ?

J'avais fait un certain nombre de courts-métrages qui tournaient dans les mêmes festivals où John présentait les siens (*Knick Knack*, *Luxo Jr...*). Il y a une douzaine d'années, il m'a demandé de le rejoindre, ce qui m'étonnait car il n'y avait guère que lui à y travailler, avec quelques programmeurs. Je n'avais aucune formation informatique, mais ça n'avait pas l'air de le soucier. Deux ans plus tard, nous nous lançons sur *Toy Story*, une sacrée expérience car j'ai pu suivre la production de A à Z, assister aux réunions en amont, voir la modélisation, le «shading», et je me suis retrouvé superviseur de l'animation. Le film fini, Andrew Stanton (interview dans *Mad Movies* n°117) avait commencé le développement de *Bugs* (devenu *1001 Pattes*). Ayant réalisé que chaque film nécessiterait environ 4 ans de production, et pour avoir des sorties plus régulières, John savait qu'il ne signerait pas tous les films du studio. Il m'a demandé : «Pourquoi ne pas te consacrer directement au projet suivant ?». Lors d'un déjeuner, nous avons eu un échange fructueux qui s'est terminé par les grandes lignes de *Toy Story 2*, et j'en ai écrit le traitement, tout en songeant déjà aux prémices de *Monstres et Cie*. Des amis m'affirmaient que, depuis *Toy Story*, ils étaient persuadés que leurs jouets avaient une vie propre. J'ai réfléchi à d'autres éléments de l'enfance qui nous seraient à tous communs, dont nous avons fait l'expérience. Je me souvenais, par exemple, que des monstres étaient cachés dans le placard de ma chambre ! Nous sommes partis sur cette piste en cherchant à déterminer pourquoi des monstres perdraient leur temps à venir effrayer des gamins. Était-ce pour le sport, la beauté du geste ? Ou peut-être était-ce leur forme de real-TV à eux ? D'autres monstres les observeraient tandis qu'ils venaient mettre la pagaille dans notre monde. Cette idée était rigolote mais elle ne nous menait nulle part. Or, nous avions tous des enfants, et étions bien placés pour savoir qu'ils représentaient

une source d'énergie particulièrement volatile. Si quelqu'un était en mesure de capturer cette énergie, il n'aurait aucun mal à faire tourner une ville entière. Nous avions dès lors trouvé la base de *Monstres et Cie*.

Au travers des multiples traitements écrits, quelles sont les portions importantes de l'histoire qui ont disparu ?

L'idée originale de *Monstres et Cie* se basait sur un homme d'âge moyen régulièrement visité par un monstre que lui seul pouvait voir, et i. pensait devenir fou. Mais à partir du moment où on fait un film de monstres, nous avons l'obligation d'avoir des enfants. Donc, nous avons fait de notre monstre, Jacques (Mike en V.O.), le héros, et il se retrouvait exilé en compagnie de Bouh. À ce stade, Bouh avait 6 ans ; c'était une fille bagarreuse et indépendante, chamailée par ses grands frères. Monstres et humains n'avaient pas le même langage. Or, en présentant le pitch aux pontes de Disney, quelqu'un a fait remarquer que si Jacques n'avait aucun interlocuteur, nous aurions à multiplier ses monologues, et qu'il serait bon de lui adjoindre un co-équipier. Et c'est en créant le personnage de Bob que, par contraste, nous avons pu mieux cerner celui de Jacques. Ces changements sont courants chez Pixar car il s'agit de tirer le maximum d'une idée de base, de s'assurer que nous toucherons le public sur un plan sentimental.

Il n'empêche que le ton général s'éloigne des autres films Pixar. Il est notamment plus nostalgique. Est-ce dû à votre récente expérience de parents ?

Ça se pourrait, sachant aussi qu'à un certain point de l'écriture, l'histoire finit par dicter ses propres conditions. Maintenant, il est vrai que mon premier enfant est né peu de temps avant que je ne m'attelle au projet, et que, dans un sens, ma propre vie a pris la tournure de celle de Jacques, au sens où son travail devient secondaire et que l'enfant devient le centre de ses pré-



occupations. Donc, ma propre expérience a dû jouer son rôle. Nous avons pas mal évoqué le film *La Barbe à Papa* 1/, et son héros qui se traîne un enfant comme un boulet avant de se découvrir une réelle affection paternelle, ce qui nous semblait être la tournure la plus honnête et la plus chargée d'émotion.

Il est plus facile pour un adulte de s'identifier aux personnages. Ça n'est pas banal pour un film d'animation !

Effectivement, et les gens qui nous ont le plus complimentés sur ce film s'avèrent être essentiellement des parents ! Mais de toute façon, tous les films que nous produisons à Pixar ont d'abord pour obligation de nous amuser, nous. À force de se vouloir accessible aux plus petits, trop de films d'animations finissent par exclure les adultes. Et si parfois, les enfants peuvent s'y amuser, les adultes se retrouvent en salle à regarder leur montre. Nous nous assurons qu'il y ait dans nos films de quoi satisfaire toutes les tranches d'âge, et ce ne sont certainement pas les mêmes éléments qui les font réagir. D'après sondage, 40% de notre public est composé d'adolescents. Ce sont eux qui nous assurent les recettes du week-end de sortie, alors qu'ils n'ont pas d'enfants ! Les familles s'y rendent ensuite, une fois la folie des premiers jours passée.

Et comment dessiner des monstres qui ne soient pas trop effrayants, tout en restant monstrueux ?

Nous marchions sur une corde raide ! En fait, nous commençons par nous lâcher complètement, et une fois les dessins exécutés, nous regardions nos monstres et nous posions les questions suivantes : «Voudrais-je que mon enfant voie cela ? Sommes-nous allés trop loin ?». Par exemple, notre scène d'ouverture était à peu près la même, sauf que le monstre poussait un hurlement terrible qui effrayait le gamin, et alors il nous était révélé qu'il s'agissait d'une simulation. L'an dernier, nous avons eu une proje-test alors que le film était complété à 70%. Notre public n'a pas ri pendant les dix premières minutes, croyant qu'il s'agissait d'un film sombre et tendu ce qui n'était pas du tout notre intention. Nous avons dès lors choisi de modifier le générique pour le faire ressembler à celui des comédies des années 50, afin d'annoncer la couleur, et changer la scène de la simulation où c'est cette fois-ci le monstre qui panique.

Sachant que vous avez développé des logiciels spécifiques pour l'animation de poils, de fourrures et du tee-shirt que

porte Bouh, à partir de quand la technologie influe-t-elle sur vos choix scénaristiques ?

Tout commence par l'histoire, vraiment. On ne se dit pas «Tiens, on va essayer la fourrure». En tant que réalisateur, je dis «OK, j'ai besoin de fourrure pour Sulley, et je veux exagérer la petite taille de Bouh en lui faisant porter un tee-shirt trop grand pour elle». À partir de là, les programmeurs se prennent la tête pour pouvoir en deux-trois ans mettre en place les outils qui nous permettront d'obtenir cela. En fait, nous ignorons volontairement les limites technologiques au moment où nous mettons notre intrigue sur papier. Ce n'est qu'après que nous éliminons les éléments qui nous semblent impossibles à obtenir, et modifions l'histoire en fonction des impératifs.

Au même titre que Lasseter, vous êtes fan de Chuck Jones.

Oh oui, tout à fait. La séquence où Sulley s'imaginer que Bouh a été broyée par une machine est un hommage déclaré au dessin animé de Chuck Jones *Feed the Kitty* (1952). Andrew Stanton et moi-même étant plus jeunes, nous avons également une passion sans frein pour l'univers de Jim Henson, et certains de nos personnages les plus abstraits, comme cet espèce de muscle qui se traîne au sol, pourraient tout aussi bien être des Muppets. Le film est traversé d'un nombre incalculable de références de ce genre.

Des compléments de cet entretien seront disponibles sur le site mad-movies.com

Propos recueillis et traduits par Rafik DJOUMI

1/ *La Barbe à Papa* (Paper Moon): film de Peter Bogdanovich (1973), avec Ryan O'Neal, Tatum O'Neal et Madeline Kahn. Durant la grande dépression, un vendeur de bibles itinérant, et un peu escroc sur les bords, se retrouve affublé d'une jeune orpheline qui pourrait être sa fille, et qui se révélera plus douée que lui dans l'art de l'arnaque. Entre sentimentalisme et pragmatisme, un joli film plus subtil qu'il ne s'en donne l'air.



En haut : Sulley et Bob, l'équipe d'élite de Monstres et Cie. En plus de faire régulièrement la une des journaux, ils usent de leur notoriété auprès de Celia Boa (Jennifer Tilly).

En bas : Sulley et ses containers de cris d'enfants, source d'énergie principale de Monstropolis.



Atelier de l'animation

LES EXPERTS SONT FORMELS...

INTERVIEW FEDERICO VITALI & FRÉDÉRIC TEMPS

INITIATEURS DU MAGAZINE D'ANIMATION TERMITE TERRACE (EX-ANIMAG), DIFFUSÉ SUR ARTE, FEDERICO VITALI ET FRÉDÉRIC TEMPS ONT ACCEPTÉ DE FAIRE AVEC NOUS LE POINT SUR L'ANIMATION MONDIALE, À L'HEURE OÙ LES SUCCÈS DES FILMS 3D QUE SONT **MONSTRES ET CIE**, **SHREK** ET AUTRES **TOY STORY 2** ÉBRANLENT LES POLITIQUES DE CERTAINS STUDIOS...

Si vous voulez bien vous présenter, pour nos lecteurs...

Je suis Federico Vitali, réalisateur de l'émission. J'ai fait pas mal de séries pour la télé (*Lava-Lava*), des films assez courts, assez crétins, fortement orientés cartoon. Je ne viens pas de la télé mais plutôt du côté des gens dont on parle dans le mag.

Je suis Frédéric Temps, rédacteur en chef de l'émission. Je viens de la presse écrite (*Le Cinéphage*), et parallèlement à ça je suis délégué général de l'Étrange Festival de Paris, qui, depuis dix ans, essaie de montrer des œuvres inédites et un peu singulières, aussi bien « live » qu'animées, documentaire ou fiction.

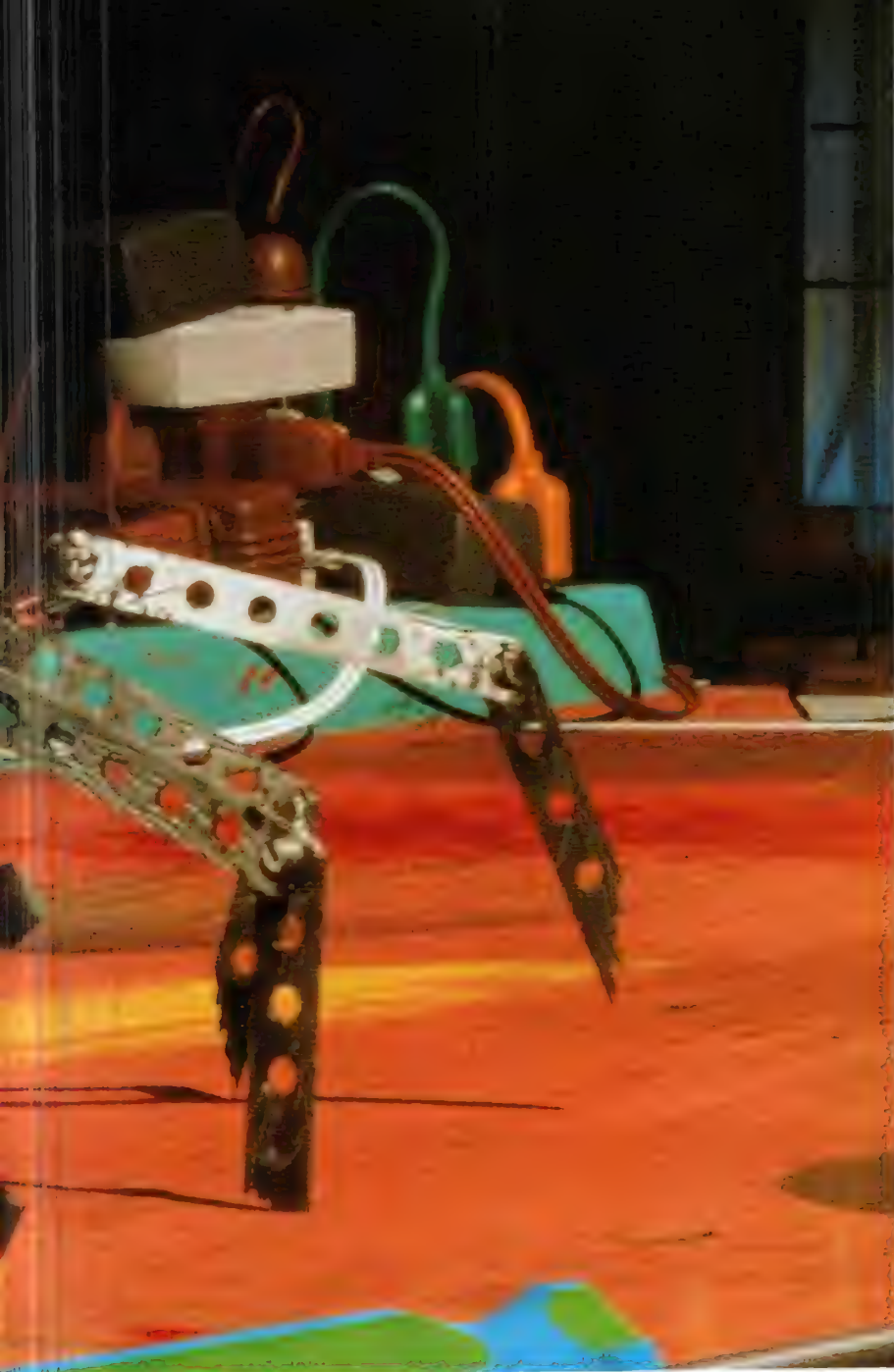
Quel est l'état actuel du monde de l'animation au regard du raz-de-marée 3D ?

Vitali : Sur les dix dernières années, une grande partie de la production s'est déplacée vers l'étranger, notamment vers les pays de l'Est et l'Asie pour des raisons économiques, ce qui a rendu difficile la production de films en indépendant pour ceux qui ne

peuvent maîtriser un travail divisé et exporté. Il y a également des métiers qui ont pris de l'importance. Le poste de réalisateur s'est complètement transformé pour devenir celui d'un directeur d'équipe, avec une inflation d'assistants réalisateurs délégués sur les équipes externes. L'animation est donc partie vers l'extérieur. La trace-gouache s'est informatisée, mais on a réussi à garder ce qui fait le nerf de la guerre, c'est-à-dire le layout (préparation de l'animation en fonction du storyboard), plus ou moins les décors, mais cela s'est exporté aussi. Il ne reste donc que le storyboard, les scénaristes. Le reste de la production n'est plus là. Et puis, il y a aussi la télévision qui a tiré vers le bas tout ce qui touche au salariat de ces métiers. Les producteurs n'ont pas forcément opposé la résistance qu'il fallait. En parallèle, des systèmes d'aide importants se sont mis en place, le CNC en France et les instances européennes ont favorisé l'apparition de programmes courts qui étaient beaucoup plus difficiles à monter auparavant. Il faut donc faire la part des choses.

Quand on voit les scores faramineux que font les films 3D, ou encore la Fox qui a fermé sa branche 2D récemment, est-ce que ça ne pose pas un ultimatum à l'animation traditionnelle ?

Vitali : À mon sens non. Si l'on considère l'animation dans son ensemble, 2D ou 3D, c'est toujours une façon de résoudre un



problème de mise en scène. Mais il faut le dire, il y a des métiers très chiant dans l'animation, comme la mise en couleurs, qui ont été petit à petit informatisés. C'est évident que la 3D va prendre le pas, mais en même temps d'un domaine vers l'autre. L'animation 2D continuera à exister parce qu'elle répond à des problèmes spécifiques, à un besoin.

Temps : Ou si on prend l'exemple d'Aardman et des **Wallace et Gromit**, ils ont commencé avec de la plastiline type, et de plus en plus ont reçu un grand coup de main des technologies de pointe. Il y a une fusion des techniques entre l'image par l'image et la 3D, et bien malin celui qui y verra la différence. Cette complémentarité des techniques fait en sorte, comme le disait Federico, de faciliter les choses, et donc de baisser les coûts de production sur certains domaines. On voit depuis peu des Disney tels que **Tarzan**, où quasiment tout est fait à l'aide d'outils modernes (synthèse, couleur) et ça reste quand même un cello classique en apparence.

Mais les récents résultats des Disney « traditionnels » par rapport aux films Pixar leur donnent quand même à réfléchir.
Vitali : Oui mais ce n'est pas la technique qui est responsable de ça, plutôt la qualité du film. L'accueil du public reste encore un phénomène mystérieux. Il y a deux ans, en France, le gros succès, c'était **Kirikou et la sorcière** qui, d'un point de vue mise en place, était on ne peut plus archaïque puisque c'est du papier découpé. Michel Ocelot est un grand spécialiste de cette tech-



L'expérimental 2D-3D de Mes Voisins les Yamada (ci-dessus) d'Isaho Takahata (Japon - 1999) fait écho à l'expérimental 2D de La Planète Sauvage (ci-dessous) de Laloux et Topor (France - 1973)



nique, c'est un homme qui travaille avec des bouts de ficelle. Ces films continuent à marcher très fort parce que c'est avant tout lié à leur contenu, à une part du facteur actualité qui est du domaine de l'inattendu, et surtout à la cohérence de la technique utilisée par rapport au sujet traité, mais ça n'est en aucun cas lié à la technique seule. Cette croyance est généralement constatée chez les producteurs, pas chez le public. Donc, ce qui risque de se passer, c'est que, comme font les américains en général, ils finiront par abuser d'une recette, d'une mise en œuvre particulière au cinéma, ce qui fera qu'ils vont épuiser eux-mêmes leur propre filon.

Temps : Je me rappelle d'une conversation avec Lasseter, à l'époque où il écumait les festivals, et où il me disait que dans le domaine de la 3D d'alors, on avait affaire à des techniciens qui voulaient passer au cinéma, et non pas des artistes qui viennent au média lui-même. Ça se corrobore sur l'histoire 10 ans plus tard, puisque tous ceux qui venaient d'un travail créatif, d'une technique plus « archaïque » mais qui avaient un vrai talent de conteur (Lasseter, Chris Wedge, Eric Darnell) sont ceux qui font aujourd'hui l'actualité cinématographique. De l'autre côté, on voit Don Bluth qui fait, avec **Titan A.E.** un énorme film tout en synthèse qui est un fiasco planétaire, sans parler de **Final Fantasy**. L'accueil du public reste du domaine de l'imprévu, et c'est tant mieux.

Vitali : À l'heure actuelle, la 3D telle que l'utilise Pixar coûte des fortunes, nécessite des développeurs qui bossent à plein temps. J'en veux pour preuve le sujet qu'on prépare sur Pixar, avec des interviews de Jan Pinkava (**Gerl's Game**) Ralph Eggleston (**For the Birds**) et Pete Docter (**Monstres et Cie**). On leur a demandé si la 3D était un apport important pour eux, primordial. Leur réponse, quant au succès de leur film, est univoque : c'est le scénario. Et ce n'est pas un hasard s'ils écrivent autant de traitements pour leurs films, parfois sur deux ans !

Mais le fait que les films Pixar et PDI se soient à ce point éloignés du ton traditionnellement alloué au cartoon américain, plus grand public et moins enfantin, est-ce que ce n'est pas justement dû au photo-réalisme de la 3D ?

Vitali : Je n'en suis pas certain. Je pense qu'il y a tout un aspect thématique qui est très peu traité par les studios américains de 3D. J'avais demandé à Pete Docter s'il croyait que Pixar pourrait un jour produire un film qui ne soit pas une boîte de smarties, qui s'éloignerait de la comédie ou de la tragi-comédie. Il m'a expliqué que ça les préoccupait peu, car ils sont dans un système qui prévaut par le divertissement, et ils sont dans un tel contexte économique, étant donné le coût de leurs films, qu'il faut qu'ils soient sûrs de l'accueil potentiel. Ça élimine d'office toute une palette de sujets qui sont plus souvent abordés par les Japonais.

Alors justement, par quel biais les Japonais se permettent-ils, sur des films à très gros budget, d'aller chatouiller les extrêmes, l'exercice quasi-scientifique de Final Fantasy ou même une œuvre aussi expérimentale et onéreuse que Mes Voisins les Yamada ?

Vitali : Parce que leur public est traditionnellement porté vers la technologie, même si j'en ignore la raison. Ils sont les premiers à développer la HD, la cybernétique, à s'intéresser aux projets futuristes, et d'ailleurs ça se répercute sur la production de leurs films. Il leur semble plus facile de relier leur culture à cette projection dans le futur.

Temps : Quand on croise des artistes américains dans les grandes manifestations internationales, on sent chez eux une certaine forme d'envie lorsqu'ils redécouvrent des œuvres comme **La Planète sauvage** de Laloux et Topor, des choses que leur système de production ne leur permet pas de réaliser. Et je ne parle même pas de leur émerveillement devant le travail des Quays, qui est à cent lieues du développement technologique et

du système narratif en place à Hollywood. On sent qu'ils ont envie de le faire, vraiment ! On a aussi organisé une grande rencontre entre les spécialistes de l'animation japonaise, et on s'est aperçu que leurs références allaient souvent chercher du côté de l'animation française des années 60. C'est étonnant. On sent qu'il y a un rail qu'ils se doivent de suivre, avec des envies qui leur servent de paysage.

Les nouvelles consoles de jeu créent une énorme demande en termes de cinématiques, et pas forcément 3D puisque même Ghibli en a fait à l'occasion (Jade Cocoon). Est-ce que ça crée un appel d'air ?

Vitali : Oui, une bouffée d'oxygène même, pour des tas d'animateurs qui s'y sont adaptés, au début sur des sprites, aujourd'hui sur de la 3D de plus en plus précise. Il y a comme ça tout un tas de passerelles qui se sont créées entre l'animation, les jeux vidéo, et aussi l'Internet qui a provoqué une grande émulation, quand bien même les outils peuvent y paraître rudimentaires et induisent des manières de travailler différentes. Ce sont de

Ci-dessous de haut en bas :

1001 Pattes de John Lasseter et Andrew Stanton (Pixar - 1998)

Geri's Game de Jan Pinkava (Pixar - 1997)

Lava Lava, une série de Federico Vitali

Titan A.E (Fox - 2000), le mélange 2D et 3D de Don Bluth, qui a provoqué la fermeture du département 2D de la Fox après son four au box-office

Toy Story 2 de John Lasseter (Pixar - 1999)

Vivement Lundi, qui font du volume et qui fournissent un travail énorme. Il y a chez eux une approche qui rappelle les débuts d'Aardman avant que n'explode la machine Nick Park. Cette petite maison, avec son vivier d'animateurs tels que Laurent Gorgiard et Bruno Collet, récolte des prix partout où ils passent. Eux aussi peuvent exploser dès demain et je ne serais pas étonné de les voir débarquer un jour avec un long-métrage. Il y a aussi l'école de La Poudrière à Valence qui développe vachement de choses à l'instigation de Folimages.

Oui, mais tu vois aussi des Phil Tippet qui passent sans problème du volume à la 3D...

Oui, quand tu as un gars intelligent comme Verhoeven, qui vient d'une formation classique européenne, et qui va chercher un homme qui n'a plus l'occasion de montrer ses compétences techniques et, quelque part, le force à franchir le pas. Du coup **Starship Troopers** est un des grands accomplissements techniques de ces dernières années parce que c'est la rencontre entre la maîtrise de l'animateur et la haute techno-



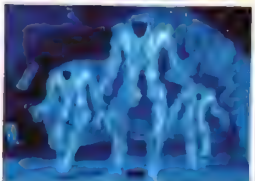
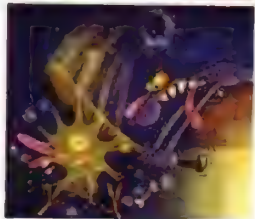
toute façon des outils qui, le plus souvent, simulent les outils traditionnels. Alors, forcément, on y trouve à boire et à manger, de l'étonnant à l'étonnamment nul, tout comme dans le cinéma. Et les outils développés pour le Net ont permis quelque chose de très important et d'inédit : que les animateurs puissent travailler chez eux. Aujourd'hui, quelqu'un qui annonce qu'il n'a pas les moyens de faire de film ment en partie, parce qu'on peut mettre en œuvre des choses incroyables avec des outils parfaitement abordables.

Mais est-ce qu'ils ne s'enferment pas aussi dans leur petit domaine, tel un Joe Cartoon ?

Est-ce que ça les intéresse d'en sortir ? Joe Cartoon s'en contente. Il décapsule une bière, il dessine trois mouches qui pètent et il lance ça sur le Web. Le mode de diffusion est, lui aussi, caractéristique. Mettre on-line, à disposition de tous, ça pose aussi de nouvelles questions. Ça fait peur aux sociétés d'auteurs, aux auteurs eux-mêmes, c'est une autre façon de voir les choses.

À part Aardman, l'animation en volume n'est-elle pas condamnée par la 3D ?

Temps : On a récemment parlé dans l'émission du studio



logie. Et l'on a pas fini de voir les outils informatiques s'adapter à ces gars-là, qui ont beaucoup trop de talent pour être laissés de côté.

Comment se sont reconvertis les animateurs de l'ex-bloc de l'Est ?

Temps : Ils ont joué le jeu et ont voyagé. On les retrouve en France, en Espagne, dans les pays asiatiques, certains même sur les longs-métrages américains. Quant à des noms prestigieux comme Riho Hunt, avec son studio à Tallinfilm, il continue de développer ses projets en allant maintenant chercher ses capitaux à l'étranger, notamment les pays nordiques. Garri Bardin est toujours à Moscou, ce qui n'a pas empêché la société Coca-Cola, pour son anniversaire il y a quelques années, de lui commander un spot de Noël absolument faramineux, un travelling démentiel sur un sapin qui prenait vie. Et c'est dingue qu'une boîte aussi symbolique que Coca ait été chercher un des grands maîtres de l'animation soviétique pour fêter une date aussi symbolique. Des deux côtés, on sait qu'il y a une passerelle qui existe. Pendant des décennies, ces artistes ont travaillé sous la contrainte politique, puisqu'on les chargeait en quelque sorte de concurrencer directement la propagande américaine symbolisée par Disney, mais ça ne les a jamais empêchés de développer quelque chose de personnel. À la chute du mur, c'est cette personnalité qui est restée. Dans les années 60/70, à l'Est, tu trouvais des Karel Zeiman, des Jiri Barta qui te pondaient une chiée de films. À côté, l'animation française des années 70 était relativement désertique. Laloux a eu une traversée du désert considérable. Et il a fallu un certain nombre d'aides gouvernementales au début des années 80 pour que la machine reprenne. Il ne faut pas oublier que le Festival de Zagreb a été le fer de lance de l'animation mondiale avant d'être détrôné par Annecy.

À part Pixar et PDI, pourquoi les challengers de l'ancien festival d'Imagina ne sont plus sur le devant de la scène ?

Temps : Il y a eu des tentatives. Gribouille, studio basé dans le sud, à La Couronne, a essayé de faire son **Nemo**. Moi je me souviens avoir travaillé pour Sogitech, qui était en fait une branche de l'armée française, et qui faisait surtout des pubs. Il y a eu Phantom, avec ses fables géométriques ou **Insektors**, qui a toujours su prendre en compte les limites technologiques et budgétaires. Et puis ça a périclité. Son directeur en était carrément réduit à faire des appels à l'aide dans les festivals et les journaux. Je sais pas... Il y a un mal bizarre franco-français qui fait que ce pays propose une foison de développeurs mais n'arrive pas à sortir de ses mécanismes de sous-traitance. Et je ne comprends pas la frilosité des investisseurs, aucun d'entre eux n'étant capable de lancer un « Banco coco ! Ton projet m'intéresse ! ». On se souvient, par exemple, que Moebius avait son projet de **Starwatcher**, il y a dix ans. Il y avait là un concept, un nom mondialement connu. C'était une espèce de tour de Babel, Canal Plus a même voulu se pencher dessus, et tout le monde s'y est cassé les dents. C'aurait pu être pourtant, bien avant l'heure, une espèce de **Final Fantasy**. Chaque année, on voit sortir des mecs talentueux des écoles 3D, et tu les retrouves directement sur les effets spéciaux, les pubs, ou alors ils partent à l'étranger. Pourquoi est-ce qu'on ne chope pas directement ces mecs pour leur faire développer un script ? Parce qu'il n'y a personne derrière pour financer ?

Vitali : Les outils sont là et ne demandent qu'à être détournés...

Propos recueillis par Rafik DJOUMI

Le 19 mars, Termite Terrace propose un Spécial Californie, avec un sujet sur Pixar (**Docter Eggleston, Pinkava**), McLaren évoqué par Zbigniew Rybinski et **Winter**, le court-métrage de Pete Docter.



WALLACE & GROMIT AARDMAN RETURNS !

À notre question : « *Croyez-vous que l'animation 3D sonne le glas de la stop motion ?* », Pete Docter nous a répondu sans hésitation : « *Certainement pas ! Je suis un fan absolu du travail de Nick Park, et je suis convaincu qu'il y a un énorme public pour cela. Ce gars est non seulement un créateur extraordinaire mais aussi un - interprète - exceptionnel. Ses personnages ont une personnalité forte. Qu'il s'agisse de 2D, de 3D, d'animation en volume, au bout du compte le spectateur ne se souviendra que des personnages. Nick Park pourrait utiliser des ciseaux et en sortir des personnalités tout aussi fortes.* » Et comme nous le précisait Federico Vitali et Frédéric Temps dans l'entretien ci-contre, Internet a créé une saine émulation sur le large marché de l'animation. Ainsi, avant de se lancer dans l'énorme production de **The Great Vegetable Plot**, le long-métrage de Wallace et Gromit dont Park écrit le script depuis 1995, l'animateur vedette du studio Aardman s'est lancé dans une drôle d'expérimentation. Il y a un an, le magazine américain *Explore* invitait Nick Park à créer une série de vignettes intitulées « *L'atelier de Wallace* », qui détaillaient les inventions folles de son personnage fêché. Séduits par le concept, Park et le studio Aardman décidèrent aussitôt de mettre en œuvre une série de courts où Wallace testerait ses créations fumeuses (du Bowl-o-Matic à l'Iron-o-Matic en passant par le Breakfast TV Toaster) sur son colosse de toujours, le très stoïque Gromit. D'ici l'automne prochain, un CD-Rom gratuit, actuellement en co-développement avec l'entreprise Media Ideas, permettra de visiter sur le Web une série de sites donnés, et d'y débloquent les douze courts-métrages afin de les télécharger. Aardman n'est pas le moins du monde effrayé par la perspective - d'offrir - ainsi sa production, dans la mesure où la série fumeusement défonatoire d'**Angry Kid**, mise en ligne depuis mai 2000, s'est coltinée pas moins de 7 millions de téléchargement, et a permis à la société de recouvrer ses frais de production par de simples sponsors publicitaires. Quant à ceux pour qui la Toile reste encore du domaine de l'inaccessible, la série complète de « *L'atelier de Wallace* » sera par la suite proposée sur support vidéo. Ce faisant, Aardman ne chôme pas puisque l'essentiel de ses animateurs sont actuellement sur le développement de **Tortoise vs Hare**, une version moderne du Lièvre et de la Tortue (doublée par Michael Caine, Paul Whitehouse et probablement Orlando Jones) co-produite par Dreamworks à hauteur de 40 millions de dollars, et qui a dû subir six mois d'arrêt suite aux circonvolutions d'un script jugé peu satisfaisant (sortie prévue en 2003).

Bref, comme on le voit, l'animation en volume ne semble pas vraiment ébranlée par le rouleau compresseur de la 3D !

R.D.

Une minute par invention idiote, le nouveau concept alléchant de la série Wallace et Gromit



TOUT ESPOIR SEMBLAIT PERDU QUANT AU TALENT JADIS FULGURANT DE DARIO ARGENTO APRÈS LE PATHÉTIQUE **FANTÔME DE L'OPÉRA**. AVEC **LE SANG DES INNOCENTS**, IL SIGNE SON PREMIER GIALLO DEPUIS **TÉNÈBRES**. SI ON EST ENCORE LOIN DE LA PERFECTION DE SES PRÉCÉDENTS OPUS DANS LE GENRE, LE FILM MARQUE UNE NETTE ÉVOLUTION DANS SON STYLE ET RÉVEILLE DES ARDEURS QU'ON CROYAIT PERDUES, PRÉSAGEANT LA RÉSURRECTION IMMINENTE D'UN CINÉASTE DAMNÉ.

LE SANG DES INNOCENTS

DE DARIO ARGENTO



Le rituel du phénix

Ce n'est un secret pour personne : Dario Argento fut un génie du baroque (les récentes éditions DVD de *Suspiria* et d'*Opéra* sont là pour le prouver). Un esthète déviant rétif à toute concession envers un système outré par ses excès sanglants, uniquement parce que les dits excès sont tous liés à l'évocation de fantasmes et de traumatismes renvoyés en pleine face d'un public qui voit s'étaler sous ses yeux ce qu'il a enfoui en lui. On a connu discours psychanalytique moins agressif. Évidemment, cette extériorisation de la violence choque, d'autant qu'il est explicite dans ses films qu'elle peut se manifester chez n'importe qui, y compris et surtout chez le spectateur, et flatter ainsi son voyeurisme en lui autorisant le passage à l'acte par procuration. Cette approche psychogore, Argento ne l'a jamais abandonnée, allant jusqu'à la sublimer dans *Le Syndrome de Stendhal* en utilisant sa fille Asia comme cobaye. C'est avec son film suivant, *Le Fantôme de l'opéra*, que les choses se gâtent vraiment : Argento n'y fait qu'effleurer tout ce qui a fait sa gloire avec un laxisme pitoyable et livre une infâme bouillie qu'on croirait due à Lamberto Bava. Dans l'esprit des plus indulgents, il n'est plus que l'ombre de lui-même. C'est alors qu'il annonce son retour au giallo. La déclaration sonne comme l'annonce d'un retour aux sources, et donc d'une éventuelle renaissance du cinéaste. Que les inconsolables sèchent leurs larmes : *Le Sang des innocents* (beau titre !), sans être accompli, démontre qu'Argento a

de beaux restes et qu'il est en phase de les rassembler pour se reconstruire.

Forcément, ce n'est pas chose aisée, et cela passe par une méthode qu'on pourra aisément taxer de panne d'inspiration. En faisant le bilan de sa carrière dans le giallo, acte qui prend ici des allures de rituel cathartique, Argento cite et recycle la quasi-totalité de sa filmo. Difficile de ne pas établir un parallèle avec John Carpenter et *Ghosts of Mars*, sauf que Carpenter le fait de façon totalement décomplexée et s'en sert pour dynamiser la narration. Argento, lui, peine à trouver une logique interne à ce processus, et son film ressemble parfois à un brouillon de ses œuvres antérieures, à l'image de la musique des Goblin, reformés pour l'occasion. Petit garçon, Giacomo voit sa mère se faire massacrer sous ses yeux par un agresseur qu'il ne peut identifier. L'enquête est close suite à la découverte du cadavre d'un nain, reconnu comme le principal suspect. Dix-sept ans plus tard, une série de meurtres identiques ravage Turin. Giacomo revient alors dans sa ville natale, décidé à traquer celui qu'il pense être le vrai responsable de l'assassinat de sa mère. Il y retrouve son ami d'enfance Lorenzo et Gloria, son amour de jeunesse. Peu convaincu par les méthodes très scientifiques mais inefficaces de la police, il fait appel à Moretti, un commissaire en retraite insomniaque, chargé de l'affaire à l'époque et qui lui avait promis de retrouver le tueur, dut-il y consacrer sa vie entière...

Photo ci-dessus :
La scène d'ouverture du *Sang des innocents*.
Une longue course poursuite qui se termine dans un train par le meurtre très graphique d'une prostituée. Un moment anthologique digne de ses meilleurs giallos.



Photos de cette page : Pour son retour au giallo, genre qui l'a rendu célèbre et qu'il avait abandonné depuis *Ténèbres*, Dario Argento (ci-dessus) s'amuse à faire tomber les cadavres à rythme régulier (photos du haut).

Ci-dessus à droite : Giacomo (Stefano Dionisi) retrouve son meilleur ami Lorenzo (Roberto Zibetti) au détour d'une enquête qui les renvoie 17 ans plus tôt.

UN PATCHWORK NOSTALGIQUE ET EFFICACE

Mélangées un peu n'importe comment, les idées qu'Argento empruntent à ses anciens films pourraient dénoter paresse et absence de conviction. *Les Frissons de l'angoisse* (le film se passe à Turin, le trauma du tueur réactivé par une comptine), *L'Oiseau au plumage de cristal* (le témoin aux souvenirs enfouis), *Le Chat à neuf queues* (le duo formé par les protagonistes), *Ténèbres* (le suspect est un écrivain), *Opéra* (le final se déroule au Teatro Carignano), *Trauma* (où l'héroïne assistait au meurtre de ses parents), tout y passe. Mais la raison d'être de cet étalage est tout autre. En dressant un portrait sélectif de son œuvre, Argento semble y chercher un moyen de rallumer la flamme créatrice qu'il a omis d'attiser dans certains de ses derniers films. Bref, de trouver un nouveau souffle en essayant d'isoler les éléments fondateurs de son style. Le problème, c'est que ce processus implique l'usage d'éléments secondaires, purement utilitaires car destinés à lier les précédents pour leur donner un semblant de cohésion. Leur emploi affaiblit l'efficacité de ce travail sur la forme et la texture, et donne au film un caractère hybride.

Les vingt premières minutes du film, où l'on voit une prostituée poursuivie par un malade mental dans un train de nuit lancé à pleine vitesse, sont littéralement stupéfiantes, d'une

brutalité tellement malsaine qu'elle en devient difficilement supportable. Ensuite, Argento relâche la pression, ce qui se traduit par pas mal de blabla débité par des acteurs mal dirigés et un scénario alambiqué bourré d'idées très casse-gueule : Moretti est un vieux gâteux qui résout l'enquête en soliloquant devant son perroquet, les nains sont l'occasion d'une scène ridicule où ceux-ci défilent au commissariat sur une musique dite rigolote... Là, on atteint le fond. Restent heureusement quelques bonnes choses, comme l'élimination prématurée d'un des personnages principaux ou le jeu de fausses pistes organisé autour de l'identité du tueur.

VOIR TURIN ET MOURIR

En termes de mise en scène pure, le résultat est plus convaincant. Les meurtres qui jalonnent le métrage sont ultra graphiques, d'une rare crudité, et rien ne nous est épargné de leur sauvagerie. Pas question ici de magnifier la mort. Les flash-backs sur l'assassinat de la mère de Giacomo, auquel on assiste de son point de vue, sont éreintants de sadisme et dégagent une sensation de terreur atavique. On pourra certes voir dans cette extrême violence l'expression de la rage et de la frustration d'un cinéaste qui peine à se renouveler. Reste que certains des effets typiques d'Argento fonctionnent toujours aussi bien, comme cette séquence où la caméra surplombe et traverse un immeuble, plan qui renvoie directement à *Ténèbres*, ou ce long travelling sur un tapis qui nous mène jusqu'aux entrechats d'une danseuse dont les pieds s'agitent sous l'effet d'une strangulation. Enfin, Turin est filmée comme une cité hostile où règnent l'insécurité et la saleté, où les architectures bourgeoises tombent en ruine et abritent la pourriture.

Le Sang des innocents est donc un spectacle insaisissable et déconcertant, à la fois décevant et surprenant d'autorité. On passe de scènes formidables à d'autres flinguées dans les grandes largeurs (y compris dans le filmage, qui alterne prises de vue hautement cinématographiques et cadrages très télé). Il en ressort un film bancal mais passionnant pour les fans d'Argento, celui d'un auteur qui cherche à tout prix à se remettre en question et en qui palpite une énergie créatrice ne demandant qu'à se libérer des chaînes dans lesquelles elle s'est enlacinée. L'avenir nous dira si Argento choisira de passer par le fantastique pour s'en délivrer complètement, mais une chose semble désormais acquise : la guérison est proche.

Cédric DELELÉE

NON HO SONNO. IT. 2001. RÉAL. : DARIO ARGENTO. SCÉN. : DARIO ARGENTO, FRANCO FERRINI & CARLO LUCARELLI. DIR. PHOT. : RONNIE TAYLOR. MUS. : GOBLIN. SFX. : SERGIO STIVALETI. PROD. : CLAUDIO & DARIO ARGENTO POUR OPERA FILM. INT. : MAX VON SYDOW, CHIARA CASELLI, STEFANO DIONISI, GABRIELE LAVIA, ROBERTO ZIBETTI... DUR. : 1H53. DIST. : PRETTY PICTURES. SORTIE LE 13 MARS 2002.



INTERVIEW CARRIÈRE DARIO ARGENTO

CAMERA OBSCURA

Ci-dessus : Dario Argento sur le tournage du *Sang des innocents*.

En bas : David Hemmings dans *Les Frissons de l'angoisse*, qui marque la première collaboration de Dario Argento avec les Goblins et sur lequel il rencontre l'actrice Daria Nicolodi, qui deviendra sa seconde femme et une étroite collaboratrice (elle a co-écrit *Suspiria* et apparaît dans bon nombre de ses films). Jessica Harper dans *Suspiria*, le premier film fantastique de Dario Argento, pour lequel il abandonne l'intrigue strictement policière.

Page ci-contre, de gauche à droite et de haut en bas : Dans *Opera*, qui marque le point de rupture avec ses fans de la première heure, Dario Argento filme les crimes les plus sanglants de sa carrière, brutaux et à la limite du sadisme. *Inferno* constitue un dyptique avec *Suspiria*, et devaient être les deux premiers volets d'une trilogie intitulée « Les Trois mères ». Si *Suspiria* s'intéressait à la sorcellerie, *Inferno* se concentre sur la Mort. *Ténèbres* marque le retour de Dario Argento au giallo, même si les meurtres (au rasoir, à la hache, au couteau...), plus nombreux que d'accoutumée, le rapproche plus volontiers du slasher à l'américaine. Dans *Phenomena*, troisième film fantastique de son auteur, qui tente ainsi de se rapprocher d'un public plus jeune, Jennifer Connely possède le don de communiquer avec les insectes.

DARIO ARGENTO A PARSEMÉ NOS NUITS D'HORREUR ET DE RÊVES ENSANGANTÉS. DEPUIS 1969, IL A OFFERT AU CINÉMA UNE SÉRIE D'OBJETS FILMIQUES ICONOCLASTES, SANS ÉQUIVALENTS DANS LE SEPTIÈME ART. SON DERNIER FILM, *LE SANG DES INNOCENTS* (NON HO SONNO) EST UN RETOUR AU THRILLER, LE GENRE QUI LUI A DONNÉ SES LETTRES DE NOBLESSE. L'OCCASION DE PARCOURIR AVEC LUI L'ITINÉRAIRE DE SA LONGUE CARRIÈRE...

On vous demande souvent de définir la peur...

La peur n'est pas la même pour tout le monde. J'avais une tante qui savait très bien raconter les fables. Les histoires qu'elle m'a raconté, ainsi que les livres que je devorais dans la bibliothèque de mon père, sont les principaux événements de mon enfance, ceux qui m'ont permis de connaître le côté obscur de la nature humaine, son côté maléfique, sauvage. Mes films racontent souvent des histoires terribles, des traumatismes épouvantables. Pourtant, j'ai eu une enfance sereine.

Votre amour pour le cinéma s'est d'abord manifesté par le biais de la critique...

Quand on débute, on ne fait pas le critique mais le collaborateur. Pendant presque deux ans, le critique du journal Paese Sera, avec qui je collaborais, est tombé malade, et je l'ai remplacé. La politique du journal me conditionnait énormément. Si mon article ne correspondait pas aux goûts de la critique officielle, on me réprimandait. Parfois, je trouvais dans mon casier une lettre du directeur qui me disait : « J'ai lu les autres journaux, nous ne pouvons pas être les seuls à défendre ce film ». J'aimais beaucoup le cinéma de genre, les films d'aventures, les thrillers, les westerns, et je détestais voir ces films dits « engagés » qui plaisaient tant aux critiques de l'époque.

À quel point l'écriture a compté dans votre formation de cinéaste ?

La critique m'a permis de voir de nombreux films, mais l'écriture scénaristique m'a aidé davantage. Enfant, j'ai lu une interview d'Alberto Moravia, où il disait que le matin, il se mettait à son bureau à 9 heures, puis arrêta à 13 heures, reprenait à 15 heures et continuait jusqu'à 18 heures. L'écriture est une profession dont il faut s'approprier la technique. Quand j'ai commencé à écrire pour un journal de cinéma (*L'Araldo dello spettacolo* - ndr) on m'a demandé une légende de 3 lignes sous la photo d'un film. J'ai commencé à écrire cette légende le matin et le soir je n'avais toujours pas fini...

Vous dites adorer l'écriture et détester le tournage. Pourquoi avoir choisi de devenir réalisateur ?

Pour défendre mes scripts. J'ai souvent été déçu par les films qui en étaient tirés. Je finissais par ne même plus aller les voir. *L'Oiseau au plumage de cristal* m'avait été inspiré par le livre *The Screaming Mimi* de Fredric Brown, et je pensais n'avoir jamais écrit une aussi belle histoire. J'ai démarché auprès de producteurs qui ne me proposaient que des réalisateurs qui ne me convenaient pas. J'ai donc décidé de le réaliser moi-même. Mon père Salvatore, lui aussi producteur, a finalement demandé à lire le script, et s'est écrié : « Il me plaît... Essayons de le produire ». Nous avons donc créé la société SEDA (SE pour

Salvatore et DA pour Dario), et trouvé un distributeur (Lombardo).

Votre monteur était déjà Franco Fraticelli, que vous retrouverez dans *Le Chat à 9 queues*, *5 jours de révolution*, *Les Frissons de l'angoisse*, *Suspiria*, *Inferno*, *Ténèbres*, *Phenomena*, *Opera*.

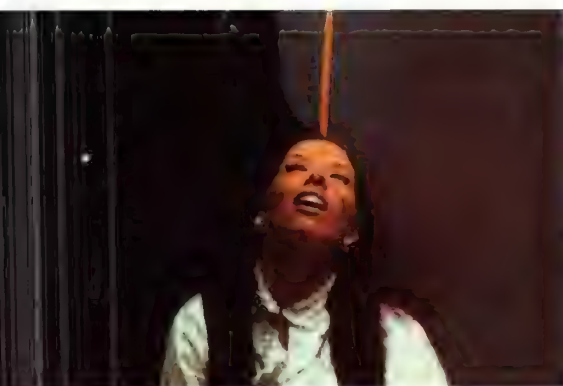
Je voulais que Fraticelli respecte le film que j'avais tourné, mais au début, comme les autres, il a pensé qu'il aurait à travailler seul. Il m'a dit : « Je monte seul et ensuite tu viens voir ». Je lui ai répondu : « Non ! J'ai fait un storyboard, et c'est moi qui vais vous dire quoi faire ». Il regardait le storyboard avec méfiance, mais il a compris qu'il devait le suivre...

Je suis fidèle au story-board, mais pas à l'original que j'écris avant de tourner. Il est évidemment remis à jour, selon les lieux, selon le rendu des acteurs. Je réalise un story-board idéal, mais je ne le respecte jamais, car il faut tenir compte de nombreux facteurs. Le week-end, j'adapte le story-board. Le film est pris dans un système économique, il ne doit pas coûter un centime de plus, sinon le tournage peut être arrêté. Il y a les assurances... Sur le plateau tout doit être prévu. J'arrive le matin avec la liste des plans numérotés, et je les efface au fur et à mesure...

Vous avez choisi de tourner un thriller à une période où la critique défendait les films engagés.

Au départ, les critiques pensaient que c'était un caprice, et qu'en-





suite je suivrais le « droit chemin ». Quand ils ont compris que je continuais dans cette voie, ils ne m'ont plus laissé de répit. **L'Oiseau au plumage de cristal** avait si bien marché que j'ai du enchaîner sur **Le Chat à 9 queues**. Je le voulais plus mouvementé, mais l'expérience m'a déçue. J'avais trahi mon idée de départ.

On dit que Quatre mouches de velours gris est autobiographique.

C'est sans doute vrai, mais involontaire. Brandon s'était coupé les cheveux et s'habillait comme moi. Et à la projection, ma femme de l'époque, Marisa, m'a lancé : « *Mais pourquoi me détestes-tu autant ?* ». Depuis ce jour, elle ne m'a plus adressé la parole.

Vous avez utilisé une caméra très sophistiquée pour la dernière scène...

Le scénario prévoyait un ultra ralenti dans la séquence finale. Le film contenait beaucoup d'actions, et le final devait servir de contrepoids. J'ai cherché et trouvé cette caméra à l'Université de Dresde, où on l'utilisait pour étudier la fusion métallique. Elle n'était pas conçue pour le cinéma et ne contenait pas beaucoup de pellicules. L'extrême rapidité du défilement (30 000 photographes par seconde) réduisait chaque prise à une seconde. C'était un véritable cauchemar !

Vous avez essayé de changer de genre avec Cinque jours de révoluzione...

Cinque jours de révoluzione est un film particulier dans ma carrière. J'avais écrit le scénario et je devais le produire. Ma's on m'a poussé à remplacer Nanni Loy, le réalisateur initial. Même si on retrouve certaines de mes obsessions, le film n'était pas fait pour moi. J'y ai pourtant casé certaines de mes influences du cinéma muet : des intertitres, du Buster Keaton, du Chaplin...

D'où vient l'idée des Frissons de l'angoisse ?

Devant un auditoire, une voyante perçoit une pensée maléfique. C'est une image que j'ai portée en moi pendant longtemps. C'était aussi mon hommage personnel au cinéma. Par exemple, je voulais une actrice de la grande époque, et la grande diva Clara Calamai (**Ossessione**) me semblait celle qui avait le mieux survécu aux ravages du temps, quand bien même elle buvait beaucoup de vodka avec du piment (rires). Idem pour Alida Valli (**Le Procès Paradine** d'Hitchcock). Je voulais que ces grandes femmes me parlent de mes idoles. Sur **Suspiria**, Joan Bennett m'a avoué que Fritz Lang, son ancien mari, la maltraitait, qu'il était effroyablement cruel... Enfin, les critiques à l'époque n'ont pas du tout compris ce que je cherchais à faire avec ce film, et ils m'ont attaqué sur mes partis pris politiques supposés. Il y a des

Ci-dessus, de gauche à droite : **L'Oiseau au plumage de cristal**, le premier film de Dario Argento en tant que réalisateur, affirme déjà le style de son auteur : mise en scène alternant les plans serrés et les plans larges, musique stressante, violence sophistiquée et ressorts psychanalytiques.

Karl Malden, en ex-policier aveugle qui est le témoin auditif d'un meurtre, est un des deux héros du **Chat à neuf queues**, dont le titre renvoie aux multiples indices qui conduisent au coupable. Fasciné par les armes blanches, Dario Argento les filme avec une caméra utilisée en chirurgie, pour les besoins de **Quatre mouches de velours gris**, dans lequel Jean-Pierre Marielle a le rôle d'un détective homosexuel.



FILMOGRAPHIE

Dario Argento,
né le 7 septembre 1940 à
Rome, Italie

- SCUSI, LEI È FAVOREVOLE O CONTRARIO ? (Scén.), 1967
- UNE CORDE, UN COLT (Scén.), 1968
- LA STAGIONE DEI SENSI (Scén.), 1968
- LA RIVOLUZIONE SESSUALE (Scén.), 1968
- PROBABILITÀ ZERO (Scén.), 1968
- OGGI A ME... DOMANI A TE ! (Scén.), 1968
- LES HÉROS NE MEURENT JAMAIS (Scén.), 1968
- COMMANDOS (Scén.), 1968
- COMANDAMENTI PER UN GANGSTER (Scén.), 1968
- L'OISEAU AU PLUMAGE DE CRISTAL, 1969
- UN ESERCITO DI CINQUE UOMINI (Scén.), 1969
- IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST (Scén.), 1969
- LA LEGIONE DEI DANNATI (Scén.), 1969
- METTI UNA SERA A CENA (Scén.), 1969
- LE CHAT À NEUF QUEUES, 1970
- QUATRE MOUCHES DE VELOURS GRIS, 1971
- COSÌ SIA (Scén.), 1972
- CINQ JOURS DE RÉVOLUTION, 1973
- LE TRAM (TV), 1973
- TESTIMONE OCULARE (TV), 1973
- IL VICINO DI CASA (TV), 1973
- LA BAMBOLA (Prod./TV), 1973
- LES FRISONS DE L'ANGOISSE, 1975
- SUSPIRIA, 1976
- ZOMBIE (Prod. & Scén.), 1978
- INFERNO, 1979
- TÉNÈBRES, 1982
- PHÉNOMÉNA, 1985
- DÉMONS (Prod. & Scén.), 1985
- DÉMONS 2 (Prod. & Scén.), 1986
- OPÉRA, 1987
- TURNO DI NOTTE (Prod./TV), 1987
- SANCTUAIRE (Prod. & Scén.), 1988
- DEUX YEUX MALÉFIQUES, 1989
- LA SETTE (Prod. & Scén.), 1990
- TRAUMA, 1992
- LE SYNDROME DE STENDHAL, 1996
- LE MASQUE DE CIRE (Prod. & Scén.), 1997
- LE FANTÔME DE L'OPÉRA, 1998
- SCARLET DIVA (Prod.), 2000
- LE SANG DES INNOCENTS, 2001

séquences que nous avons tourné dans une partie de Turin qui avait été construit par les fascistes ; et ça leur a suffi pour me traiter de fasciste ! Moi, le militant d'extrême gauche, l'ancien du « Potere Operaio » (le « Force Ouvrière » italien - ndr) !

Le film a été amputé de 35 minutes par le distributeur français.

Oui, et sans obéir à un critère précis. Parfois, la censure des distributeurs est pire que la véritable censure. Ils n'ont pas coupé les séquences sanglantes, mais des séquences d'explication et de psychologie. Heureusement, les Français connaissent aujourd'hui la véritable version de **Les Frissons de l'angoisse**...

Comment est née l'idée de *Suspiria* ?

Les sorcières m'ont toujours intéressé car elles me terrorisent. J'ai beaucoup étudié ce phénomène, rencontré des femmes qui prédisent l'avenir, qui utilisent les herbes « magiques ». Il y avait un élément récurrent dans ces mythes : la maison. C'est donc un thème que j'ai développé à travers **Suspiria**, et surtout **Inferno**, où il y a 3 maisons : celle de Mater tenebrarum, celle de Mater lachrimarum et celle de Mater suspiriorum. **Suspiria** est une fable : celle d'une petite fille qui va à l'école et découvre que ses maîtresses sont des sorcières. On y parle d'ogre, de chauve-souris géante, de vers qui tombent du plafond, de peurs infantiles, de longs couloirs. Le **Blanche-Neige** de Disney m'a beaucoup inspiré... Avec le chef-opérateur Luciano Tovoli, nous voulions aussi que **Suspiria** imite le technicolor des années 40/50. Nous avons tenté de retrouver ces couleurs vives obtenues avec le procédé du tripart (3 pellicules des 3 couleurs fondamentales qui tournaient dans la même machine). La pellicule de l'époque était à très basse sensibilité, ce qui nécessitait une forte illumination, donc une gélatine très épaisse. Cela a été très difficile, surtout pour les acteurs qui n'étaient plus habitués à une aussi forte illumination. Je voulais réaliser une scène d'ouverture qui ait l'intensité de tout un film, où toutes les trois minutes, l'action soit un peu plus forte, où les petits événements (portes bloquées, pluie, chauffeurs de taxi) soient dramatisés à l'extrême.

Quel fut le tournage le plus long, le plus cher ?

Suspiria, 14 semaines. Mais c'est aussi celui où j'ai utilisé le moins de pellicule, 18 000 mètres, et qui a été monté en moins de temps, 2 semaines. Les budgets, eux, s'équivalent. **L'Oiseau au plumage de cristal** a coûté 400 millions de lires et **Le Sang des innocents** 3,5 milliards, ce qui donne une idée de l'inflation de ces 30 dernières années.

La structure du scénario d'*Inferno* a été influencée par les théories alchimistes ?

Oui, je me passionnais, à l'époque, pour ce sujet. Je m'étais plongé dans le roman gothique anglais, mais aussi *Les mémoires philosophiques* de Fulcanelli, un grand expert d'alchimie, un homme qui décortiquait tous les signes cachés dans les cathédrales gothiques françaises. Les alchimistes ont tenté d'expliquer les mystères de l'existence, mais cachaient leurs découvertes car ils les considéraient comme dangereuses. Ainsi s'est construit **Inferno** : il y a des secrets sous la porte. Un livre mystérieux qui dit les mystères mais ne les dévoile pas. Il y a des maisons à l'intérieur des maisons. Quand le film est sorti, on l'a trouvé incompréhensible, sauf pour les anglais, justement, qui en ont écrit les meilleures critiques. Lamberto Bava était mon assistant, et son père Mario a gentiment

accepté de réaliser quelques effets pour le film, dont la façade de la maison à New York, et l'apparition-disparition de la Mort à la fin, avec surimpressions et écrans bleus.

Ténèbres est un film très lumineux. Pourquoi ce choix ?

Après **Inferno**, je désirais un film plus « joyeux ». Le titre, **Ténèbres**, est une pure provocation, car j'ai tenté d'y faire l'inverse de tous mes films précédents : la lumière est vive, les maisons claires, une jeune fille court dans une série de jardins, et on voit jusqu'à un kilomètre derrière elle. Je voulais également des plans longs et lisibles. Tovoli m'a parlé de cette caméra qu'il avait vue sur un tournage en France, la Louma, une grue télescopique avec moniteur de contrôle. Nous avons aussitôt fait venir la caméra et un technicien de Paris.

Phenomena est votre premier film avec le scénariste Franco Ferrini.

C'était en plein été, à Rome. Ferrini avait eu mon téléphone par Sergio Leone, avec qui il collaborait alors. J'ai accepté de le rencontrer. Cela faisait un mois que je pensais à l'idée de **Phenomena**, que je ne m'habillais pas le matin. J'étais toujours en slip. Quand j'ai été ouvrir la porte, nous avons tous deux été surpris. Car il est tout petit ! Il s'est révélé très drôle, cultivé, respectueux de mes idées et je lui ai raconté mon histoire, celle d'une jeune fille qui a le pouvoir de communiquer avec les insectes, ces animaux dont on ne parle jamais, qui n'intéressent personne. Ça lui a plu. Nous avons aussitôt pris un rendez-vous chez un entomologiste. C'est ainsi qu'a débuté notre collaboration.

D'où vient l'idée des aiguilles sous les yeux dans *Opéra* ?

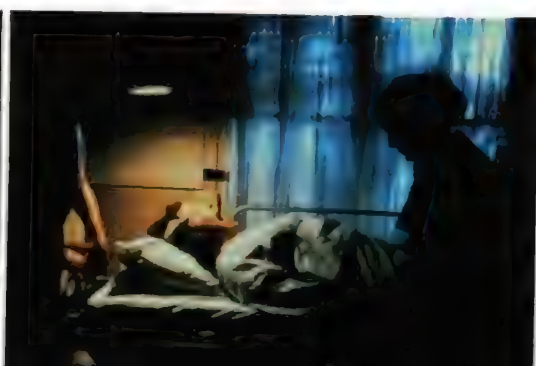
Je me suis rendu compte qu'au cinéma, le public fermait les yeux pendant les scènes de meurtre, alors que ce sont celles que je soigne le plus. Vexé, j'ai imaginé un système pour leur garder les yeux grands ouverts. J'ai d'abord pensé à une décharge électrique, mais avec ceci leurs yeux se refermeraient aussitôt. Et j'en suis venu aux aiguilles... **Opéra** est un film froid, sans amour. C'était l'époque du SIDA, où on avait peur de s'adonner à l'acte le plus beau qui soit. C'est pourquoi personne n'a de désir dans **Opéra**.

La caméra subjective y est impressionnante.

Un ingénieur a conçu cette machine qui pouvait monter, descendre, aller à droite, à gauche... Elle avait une forme en T, et descendait du plafond. Dans les théâtres, il y a un trou au plafond qui donne sur l'extérieur. Nous utilisions ce trou pour faire descendre un tube, au bout duquel pendait un bras d'environ deux mètres. La caméra glissait le long de ce bras, manœuvrée à distance, et pouvait ainsi frôler la tête des spectateurs. En général, la caméra subjective me permet de me rapprocher des personnages. C'est l'auteur qui bouge, regarde, voit, c'est le regard de l'assassin présent en nous, en moi. J'ai souvent prêté mes yeux, mes mains, à l'assassin de mes films.

Puis il y eut *Deux yeux maléfiques*...

Nous avions eu l'idée avec mes amis, John Carpenter, Stephen King et George Romero, de tourner chacun une adaptation d'Edgar Allan Poe en 25 minutes. King était à l'origine du projet mais se retira sur les conseils de sa femme. Carpenter est tombé malade. Il ne restait plus que Romero et moi-même, c'est-à-dire deux sketches d'une heure chacun.



Trauma fut votre premier film avec votre fille Asia...

Je l'ai écrit pour elle. J'avais une nièce qui souffrait d'anorexie et je voulais comprendre cette maladie. A l'époque, on n'en parlait pas beaucoup. J'en ai discuté avec le scénariste T.E.D Klein, ancien directeur de la revue américaine Twilight Zone et scénariste de **Ceremonies**. Il ne comprenait pas cette maladie, et refusait d'écrire dessus. Quand une grande revue américaine a publié une enquête sur l'anorexie, T.E.D Klein est revenu sur sa décision. J'avais eu l'idée de **Trauma** en Amérique, le coproducteur était américain, et pour cette raison, j'ai décidé de le tourner là-bas, bien que l'héroïne soit roumaine, donc européenne. La Roumanie possède les médiums les plus célèbres.

Le Syndrome de Stendhal est né de votre passion pour la peinture ?

Pas seulement. Quand j'étais à New York, j'ai lu la critique du livre de la psychiatre Graziella Magherini, **Le Syndrome de Stendhal**. Les personnes affectées par cette maladie perdent l'équilibre, ont la tête qui tourne, et peuvent même avoir des hallucinations. De plus, j'ai un rapport passionnel envers la peinture, car j'y ressens tous les aspects maléfiques. Les farces des peintres sont parfois terribles et puissantes. En préparant le film, j'ai choisi le chef-opérateur Giuseppe Rotunno parce qu'il avait réalisé un célèbre documentaire sur le musée du Prado. Il y avait compris comment filmer les tableaux, une des choses les plus difficile qui soient, parce que selon l'endroit où vous placez la lumière, les couleurs du tableau changent. Rotunno avait maîtrisé ce problème en utilisant des lumières froides qui ne chauffent pas le tableau et ne l'abiment pas (les musées interdisent l'utilisation des flashes et des violentes sources lumineuses). Puis il traitait ses couleurs a posteriori. C'est un travail complexe.

C'est un autre film pour votre fille Asia...

J'ai longtemps travaillé avec des actrices très jeunes, car elles évoquent la Vierge de lait et de sang de la littérature gothique, et elles ont toujours un problème psychique. J'aime les personnes qui ont des problèmes. Leurs psychologies perturbées me fascinent.

Pourquoi avoir choisi de faire Le Fantôme de l'Opéra ?

La version en couleurs, avec Claude Rains, est le premier film d'horreur que j'ai vu, à l'époque où j'étais en vacances avec mon frère, dans les Dolomites. Je voulais en faire une version sans protagoniste monstrueux, qui vive dans les sous-sols de l'Opéra par choix, un être étrange qui ignore qui il est. Pendant l'écriture du film, Gérard Brach a souhaité travailler seul un jour ou deux. Je me suis promené dans Paris, et je suis tombé sur une exposition de Georges De La Tour. Ça m'a bouleversé. Ses essais sur la lumière me fascinent. J'ai acheté quelques livres sur lui et j'en ai expédié un à Ronnie Taylor. Pour chaque scène importante, je lui demandais de se référer à un tableau.

Pourquoi avez-vous intitulé votre thriller Non ho sonno (J'ai pas sommeil) ?

Premièrement parce que l'assassin est insomniaque. Deuxièmement parce que cette phrase est souvent prononcée par les enfants quand on les envoie se coucher, afin que leurs parents leur racontent une histoire. Je le faisais aussi quand j'étais petit. J'ai ainsi intitulé mon film car il s'agit d'une fable.



La séquence du train est très expérimentale.

Je savais que cette scène serait difficile à tourner. Ronnie Taylor m'avait expliqué que, d'ordinaire, pour ce genre de scène, on construit un wagon monté sur ressorts, autour duquel on fait passer un fond bleu. D'après lui, on ne pouvait pas tourner dans un véritable train. Comment y installer nos lumières, nos trépieds ? Alors on a utilisé une sorte de sac à dos. La caméra était fixée sur les épaules du caméraman, avec l'objectif pointé vers le haut. Le caméraman devait se baisser à demi, afin que l'objectif cadre l'actrice, et il devait ainsi courir derrière elle. D'autres plans ont été obtenus avec une traditionnelle steadycam.

Le film est rempli de citations.

Le Sang des innocents est mon retour au thriller. J'ai donc cité nombre de ces films, y compris les miens, tels que **L'Oiseau au plumage de cristal**, **Ténèbres**, **Les Frissons de l'angoisse**. Mais la critique peu attentive n'a rien vu de tout cela. Ce film doit inaugurer une nouvelle trilogie, et je suis en train de terminer la préparation du second opus, **Occhio Scuri**, un autre thriller qui se déroule entre Venise et Turin. Les acteurs seront Vincent Gallo et Asia Argento. J'aimerais que la musique soit à nouveau composée par les Goblin.

Propos recueillis par Gabrielle LUCANTONIO
REMERCIEMENTS À STÉPHANE DERDERIAN

(l'intégralité de cette interview-fléuve sera bientôt publiée, sous forme d'épisodes, sur le site mad-movies.com)

Page ci-contre, de gauche à droite : Cristina Marsillac dans **Opera**.

Tourné aux Etats-Unis, **Trauma** est la première collaboration entre Dario Argento et sa fille Asia, personnage principal de ce film dont l'unique trouvaille reste l'arme utilisée par le tueur (un fil à couper le beurre électrique).

Le Syndrome de Stendhal marque une sorte de dégénérescence dans la carrière de Dario Argento, surtout lorsqu'il se complaint à filmer le viol de sa propre fille par le maniaque du film.

Photos de cette page : **Le Fantôme de l'opéra**, adaptation très graphique du roman éponyme de Gaston Leroux, avec Asia Argento et Julian Sands dans le rôle du fantôme.



ACTUALITÉ ● SORTIE LE 6 MARS



AUDITION
DE TAKASHI MIIKE

Mortelle rencontre

AVEC AUDITION, TAKASHI MIIKE CONFIRME SA RÉPUTATION DE TOUCHE-À-TOUT MAIS INFIRME SON STATUT DE PETIT GÉNIE. SOUVENT FASCINANT, PARFOIS EFFRAYANT, LE FILM NE DÉCOLLE POURTANT JAMAIS, LA FAUTE À UNE MISE EN SCÈNE CARRÉMENT INEXISTANTE ET À LA FAÇON ASSEZ ÉNERVANTE QU'A MIIKE DE MENER SON SPECTATEUR EN BATEAU.

Voilà sept ans que la femme d'Aoyama est décédée. Depuis, le cadre télévisuel stressé vit seul avec son fils de seize ans. Aujourd'hui que l'envie de se remarier le prend enfin, un ami producteur lui propose d'organiser un « vrai-faux » casting dans le but de dénicher l'âme sœur. L'expérience est concluante et Aoyama tombe raide amoureux de l'une des candidates, une beauté timide et évanescence répondant au nom d'Asami. La romance débute sous les meilleurs auspices mais très vite, le comportement étrange de la jeune fille fait naître des soupçons chez Aoyama...

LA FEMME CASTRATRICE

La mante religieuse est pour le moins une figure récurrente dans le paysage cinématographique moderne. Nombre de cinéastes s'y sont frottés, pour le meilleur (*Un frisson dans la nuit*, *Basic Instinct*) comme pour le pire (*Liaison fatale*, *Body*). Au tour du nippon roublard Takashi Miike de se colleter au sujet. Ici, le scénario a l'intelligence de nous présenter un veuf à la recherche de l'âme sœur qui, même s'il utilise des moyens éventuellement condamnables pour arriver à ses fins, n'en est pas moins touchant, voire sympathique, dans sa recherche effrénée du bonheur. Pour une fois, on nous épargne donc le sempiternel cliché du mâle arrogant et lâche qui n'aura que la punition qu'il mérite. Face à lui, la figure là encore originale d'Asami bouleverse les idées reçues : au lieu d'une furie aigrie et revancharde, on a une jeune fille certes monstrueuse mais elle aussi émouvante dans sa quête extrémiste de la confiance et de la fidélité. Le film emprunte donc cette voie à part et la suit tranquillement jusqu'à l'insoutenable explosion de violence finale. En chemin, la tension monte progressivement, ménageant quelques scènes surprenantes, dont une particulièrement terrifiante (celle du sac et du téléphone), un plan aussi soudain qu'étrange, qui rappelle en même temps *Ring* et le David Lynch des grands jours, et qui reste la meilleure idée du film.

LA POSITION DU RÉALISATEUR COUCHÉ

Toutefois, un scénario intéressant et un plan réussi ne suffisent pas à faire un film digne de ce nom. En effet, même si beaucoup vont se laisser prendre au piège, il vaut mieux dès maintenant présenter Miike tel qu'il apparaît au travers de sa mise en scène, à savoir un petit malin doublé d'un gros paresseux. Paresseux, parce que le film ne bénéficie à aucun moment d'un authentique point de vue de réalisateur : Miike bâcle sa copie, découpant son métrage au petit bonheur la chance, alternant des champs/contre-champs agencés de façon complètement aléatoire (voir notamment la scène du bar entre Aoyama et son ami) et des plans séquences

désespérément fixes, aussi longs qu'inutiles, et uniquement destinés à donner au tout un cachet « art et essai » insupportable d'opportunisme. Que les choses soient claires : le propos n'est pas ici de stigmatiser l'utilisation du plan séquence fixe (par ailleurs parfaitement maîtrisée chez un Takeshi Kitano), mais de souligner que lorsqu'on n'a pas de projet de mise en scène, il est alors facile et fort pratique de poser sa caméra et de la laisser tourner. Rien d'étonnant à cela quand on sait que Miike enquille les films comme d'autres avalent de la flotte : depuis *Audition* (tourné en 1999), l'auteur de *Dead or Alive* a ainsi « réalisé » une quinzaine de films (cinéma, télévision et vidéo confondus). Un rythme carrément hallucinant et quasiment sans équivalent à l'époque actuelle. À une telle cadence, pour arriver à livrer un travail techniquement correct, il faudrait être un génie, et cette qualité rare faisant visiblement défaut à notre homme, il est donc logique de constater la pauvreté formelle d'un film comme *Audition*.

COCKTAIL FRELATÉ

On voit donc peu à peu les intentions du bonhomme se préciser : torcher un film d'auteur plan-plan à destination des rats de cinémathèque et des festivaliers assermentés, et clore le tout sur un débordement de sauvagerie inattendu, pour mieux choquer le bourgeois en le retournant comme une crêpe. Le bourgeois en question en restera comme deux ronds de flan, puis sortira en courant dans la rue pour crier au génie, d'autant plus que la scène de torture (on l'a dit, Miike est un petit malin) en profite pour véhiculer au passage un discours intello plutôt en vogue : la douleur physique comme seul moyen de se sentir exister, ou plutôt comme unique possibilité d'être au monde, pour formuler les choses comme ils le feraient chez Telerama. Car finalement, il est de notoriété publique que le gore, jadis réservé à une fratrie de cinéphages déviants, est aujourd'hui introduit dans les salons du tout-Paris qui réfléchit : de même que le porno, le cinéma gore semble désormais un bon moyen de s'encanailler à peu de frais et de briller en société en dissertant sur la « chair introspective » et autres concepts fumeux. Du coup, l'intrigue développée dans *Audition* se révèle nettement moins passionnante à la lueur d'une démarche aussi racoleuse et les personnages, très vite, n'apparaissent plus autrement que tels que les conçoit Miike : des pantins soumis aux contorsions d'un discours hypocrite. On aurait aimé pouvoir s'immerger dans cette étrange histoire, mais force est de constater que les prétentions énormes de Miike et les moyens ridicules qu'il se donne pour les concrétiser nous font constamment sortir de l'intrigue. Et l'on passe ainsi à côté du film par la faute d'une mise en scène poseuse dont la seule véritable ambition se borne à allier je-m'en-foutisme et cynisme gratuit dans le seul but d'épater la galerie. Pour résumer, Miike semble s'être contenté de mettre dans un shaker le statisme d'un Kitano et le jusqu'au boutisme thématique d'un Tsukamoto, de remuer très fort et de verser le tout sur la table de montage. À l'arrivée, deux ingrédients essentiels font pourtant cruellement défaut : le talent et la sincérité.

Arnaud BORDAS

ODISHON. JAPON. 1999. RÉAL. TAKASHI MIIKE. SCÉN. DAISUKE TENGAN, D'APRÈS LE ROMAN DE RYU MURAKAMI. DIR. PHOT. HIDEO YAMAMOTO. MUS. KOJI ENDO. PROD. AKEMI SUYAMA ET SATOSHI HUKUSHIMA POUR OMEGA PROJECT. INT. RYO ISHIBASHI, EIJI SHIINA, JUN KUNIMURA, TETSU SAWAKI, MIYUKI MATSUDA... DUR. 1H15. DIST. SAGITTAIRE FILMS. SORTIE LE 6 MARS 2002.



INTERVIEW CARRIÈRE TAKASHI MIIKE

IIKE LE DINGO

VÉRITABLE STAKHANOVISTE DE LA CAMÉRA, ACCUMULANT LES PROJETS (TÉLÉ, CINÉMA...) DE MANIÈRE CARRÉMENT GARGANTUESQUE, TAKASHI MIIKE EST LE NOUVEAU PHÉNOMÈNE NIPPON DU MOMENT. RENCONTRE AVEC UN EXCITÉ QUI N'A PAS FROID AUX YEUX.

Ci-dessus : Takashi Miike sur le tournage d'*Audition*.

En haut : *The City of the Lost Souls*, dans lequel un japonais d'origine brésilienne extorque de l'argent aux yakuzas pour régler les problèmes de sa fiancée, une chinoise aux prises avec les services d'immigration.

Votre premier film cinéma, Shinjuku Triad Society a été accueilli comme un véritable événement, vous avez même été proclamé découverte de l'année.

Est-ce que vous aviez l'intention de révolutionner ou du moins de secouer le cinéma japonais ?

Non je n'avais pas du tout cette intention. C'était un film qui était destiné à la base à la vidéo, un petit budget. De toute façon, avec chacun de mes films je n'ai jamais eu aucune ambition de la sorte.

La violence est un thème récurrent dans vos œuvres. Asami, dans Audition, pense que seule la souffrance est vraie. Pensez-vous qu'il y ait plus de réalité dans ces sensations extrêmes ?

Non. De toute façon je ne me sers jamais de mes personnages pour dire quelque chose que je pense profondément. Ce que dit Asami, c'est ce qu'elle pense, indépendamment de moi-même. Les personnages de mes films ne sont pas des extensions de moi.

À la différence d'un Kitanô qui a une véritable fascination pour les yakuzas, vous avez plutôt tendance à égratigner leur image. Dans Blues Harp, vous les montrez comme des homosexuels, dans d'autres films ils ont plutôt une image de gros bêtas. Est-ce que cela a pu vous amener des problèmes ? Et quelle est votre vision du monde de la mafia ?

Je n'ai jamais eu de problèmes ou de protestations de la part des yakuzas. Au contraire, il y a eu pas mal de yakuzas qui ont trouvé très drôle la représentation que je donnais de leur milieu. Il y en a qui aime beaucoup ça, il ne faut pas se tromper, il y a des yakuzas qui ont l'esprit large. Ils ne sont pas tous bêtes, même si moi je les présente comme tels.

Concernant ma vision du milieu, je suis né à Osaka, dans le centre ville, où travaillent beaucoup de yakuzas. Quand j'allais à l'école, il y avait des enfants de yakuzas. Ce sont des hommes qui étaient dans mon environnement proche. Je ne fais pas de différence entre un yakusa et un autre homme. Je suis, parmi les réalisateurs japonais, celui qui a peut-être le plus approché les yakuzas.

Dans vos films, on retrouve grosso modo deux types d'hommes : le yakusa ou le salaryman. Est-ce qu'ils sont pour vous les deux faces les plus représentatives du Japon ?

Ce n'est pas pour cette raison. Il y a dans le Japon contemporain différentes façons de vivre. Il y a aussi des commerçants, des vendeurs de meubles, des artisans... Mais que ce soit des yakuzas, des salarymen ou des vendeurs de meubles, tous ont des problèmes humains : ils veulent être heureux, avoir une vie confortable, être respectés, donner la meilleure éducation possible à leurs enfants. C'est ça qui m'intéresse. Si je choisisais d'autres professions, il faudrait que je montre par exemple ce que fait l'artisan, ça prendrait du temps et ça ne m'intéresse pas. C'est beaucoup plus simple si les personnages sont des yakuzas ou des salarymen : je n'ai pas à parler de leur vie, c'est entendu d'avance. C'est pratique pour parler de ce qui m'intéresse, c'est-à-dire la quête du bonheur.

Dans plusieurs de vos films (Blues Harp, Dead or Alive 2...), on sent un profond désir de revenir à un âge plus tendre. Est-ce que pour vous, filmer permet de ralentir ou d'arrêter l'avancée du temps ? Est-ce que le cinéma vous permet de retrouver cette âge béni de l'enfance ?

Oui, c'est vrai que le cinéma m'a permis d'éviter de devenir un adulte, dans la mesure où être adulte, cela signifie gagner sa vie comme tout le monde. C'est vrai que c'est un métier qui me permet de gagner ma vie mais c'est un métier qui correspond le moins possible à la vie des adultes.

D'autre part, c'est vrai que j'ai aussi une certaine nostalgie pour l'enfance, c'est vrai que toutes les choses que l'on a ressenti ou vécu durant notre enfance conditionnent notre âge adulte. L'enfance est un petit peu l'âge d'or et j'aimerais y retourner.

C'est pour cette raison que lorsque vous faisiez vos études de cinéma, vous n'alliez jamais en cours et ne travailliez pas : pour ne pas rentrer dans le monde adulte ?

Non, ce n'est pas pour ça que je séchais l'école. J'ai fait une école de cinéma en fait pour retarder mon entrée dans le monde adulte. Par contre c'est vrai que quand je séchais l'école,



L'image que vous donnez de la famille japonaise, en particulier dans *Visitor Q*, *Fudoh*, *Dead or Alive* et *Audition*, n'est jamais très reluisante. Est-ce que cela provient de votre vision de la famille japonaise ou est-ce que ça découle d'expériences plus personnelles ?

La famille que je dépeins n'est pas celle que vous pouvez voir à première vue. Moi, je regarde ce qu'il y a derrière. Je crois que beaucoup de familles portent un masque : le masque de la sérénité, le masque du bonheur... Ils portent ce masque parce qu'ils ne veulent pas perdre le peu qu'ils ont : la sécurité, la tranquillité. La famille que je montre, c'est celle dont le masque est tombé, la famille grotesque.

Le tournage est un moment privilégié pour vous. Est-ce que tout ce qui concerne la post-production, et notamment le montage, vous intéresse ?

En fait le tournage comprend pour moi tout le travail réel sur le film, de la pré à la post-production. Non seulement c'est un travail que je trouve important mais j'y participe activement. Une des spécificités de mon travail c'est que l'équipe de montage, y compris l'ingénieur du son, de mixage et des effets spéciaux, est toujours la même, quel que soit le type de film que je fasse.

Question montage la scène d'ouverture de *Dead or Alive* est tout simplement hallucinante. Était-elle déjà prévue comme telle dans le scénario, ou l'avez-vous travaillé au moment du tournage ou du montage ?

Dans le scénario, cette scène était très détaillée, elle faisait à peu près quinze pages. En fait ce que voulait dire le scénariste, c'est que l'histoire se passait à Shinjuku (quartier phare de la jeunesse tokyôite - ndr), un endroit où il y a notamment beaucoup de restaurateurs. Si je montrais la scène telle que prévue, cela aurait pris beaucoup de temps. Je me suis dit que ce n'était pas possible et que ça n'avait aucun intérêt pour le film. Ce qu'il faut, c'est aller le plus vite possible, dans le feu de l'action, donc j'ai eu l'idée juste avant le début du tournage de filmer en musique. La musique n'était bien entendu pas composée, donc j'ai pris une musique préexistante et en l'écoutant j'ai choisi ce qu'il fallait filmer. J'ai tourné très rapidement. Même après, quand on a rajouté la musique, je me suis aperçu que je n'ai pas eu à couper beaucoup. Le montage final utilise pratiquement tout ce qui avait été filmé.

c'était vraiment pour le délice de faire quelque chose d'interdit, de retarder le moment où je grandirais.

Je suis quelqu'un qui ne peut faire les choses qu'au dernier moment. J'aime bien faire les choses en étant pressé par le temps. Et le fait de sécher l'école me procurait un plaisir intense. Je me souviens très bien que quand je faisais l'école buissonnière, j'allais manger des pâtes de pleuvres (l'une des spécialités d'Osaka - ndr). Et je n'ai jamais retrouvé le goût de ces boulettes. Le goût le plus proche c'est celui que je trouve sur les plateaux de cinéma, quand j'invente quelque chose qui n'était pas dans le scénario, au risque d'être critiqué par les producteurs. Mais ce qui me fait aussi plaisir c'est de les convaincre que ce que j'ai inventé est non seulement viable mais que ça apporte quelque chose en plus à l'histoire.

Sécher l'école c'est ne pas respecter la loi, ne pas respecter les règles de la société : ce qui signifie, maintenant que je suis quand même adulte, transgresser ces règles établies.

Justement, entre le scénario original et votre film, il y a souvent de grandes différences. Vous travaillez un peu comme un sculpteur avec une pierre brut, le scénario, que vous modelez pour arriver à votre conception.

Est-ce que cela n'a pas causé par le passé des problèmes avec les scénaristes et les producteurs, en particulier en ce qui concerne le final de *Dead or Alive* ?

Même si il y a des rajouts par rapport au scénario, le producteur et le scénariste reconnaissent que je suis de toute façon resté fidèle à l'esprit de l'histoire original. Prenons *Dead or Alive*. Dans le scénario original, les deux personnages principaux devaient se retrouver face à face lors du final et se tirer dessus. Moi, j'ai juste rajouté un petit truc. Je me suis mis dans la position du spectateur : c'est tellement ennuyeux comme fin. C'est souvent en me plaçant du point de vue du spectateur que j'apporte quelque chose de plus au film. Mais, finalement, personne ne s'est jamais plaint de ça, car ça correspond profondément à l'histoire qu'a voulu raconter le scénariste. Je n'ai jamais trahi un scénariste, simplement, sur le plateau, je me rends compte tout à coup qu'il y avait quelque chose qui manquait et je le rajoute.

À chaque nouveau film, vous réussissez à nous surprendre. Est-ce que vous tournez en pensant au public ?

Je ne pense pas au public en général car c'est quelque chose de vague et d'indéterminé : est-ce que ce sera le public japonais ? un public occidental ? des hommes ? des femmes ?... Par contre je suis mon propre spectateur et je fais en sorte d'être surpris, moi, en tant que spectateur. C'est moi le public et je fais ce qu'il faut pour maintenir en éveil la curiosité. Je pense effectivement tout le temps à cet effet de surprise.



Ci-dessus : Un autre cliché de *City of the Lost Souls* et l'affiche japonaise du film, également titré *The Hazard City*.

Ci-dessous : le polar mafieux *Agitator*, avec Masaya Kato (à gauche sur la photo), et deux projets d'affiches.



Est-ce que c'est un peu de cette manière là que vous avez tourné la scène d'ouverture de Blues Harp, qui montre un groupe de rock en train de jouer et qui, par petits flashes, annonce toutes les scènes à venir ?

Là c'était différent, parce que c'était déjà dans le scénario, il y avait déjà la musique avec les paroles, puisque ça se passait dans un bar-concert.

Vous avez quasiment tout expérimenté en matière de violence (éventrations, tortures en tout genre ...) et de la sexualité (nécrophilie, inceste, zoophilie...).

En tant que réalisateur et en tant qu'homme, avez-vous des tabous et sont-ils les mêmes pour les deux ?

Je pense qu'il y a les tabous sociaux, que l'on respecte si l'on ne veut pas avoir affaire aux forces de l'ordre. Par contre les tabous d'ordre privé sont une question de relation avec autrui - dans la mesure où ça ne dérange pas les partenaires. Dans le domaine sexuel, c'est un accord avec son partenaire, et le niveau de tabou peut considérablement varier d'un individu à l'autre. En tant que réalisateur, c'est vrai par contre que j'ai envie de me débarrasser du poids de ces tabous que je suis obligé de respecter. Et par le truchement du cinéma, je peux aller plus loin.

Le cinéma est donc un exorcisme ?

Celui qui brise les tabous ce n'est pas moi, dans la mesure où je ne charge pas mes personnages de dire quelque chose à ma place. Ils ne sont pas des extensions de moi-même. Mon rôle à moi c'est d'empêcher que ces personnages qui sont en train de démolir les tabous aillent trop loin, car là ils pourraient me détruire moi-même en tant qu'homme.

Je ne lis plus beaucoup de mangas. Je pense qu'ils ont beaucoup évolué et sont probablement plus intéressants que ceux de ma jeunesse, qui étaient, finalement, assez simples. Mais c'est parce que je ne retrouve pas à mon âge actuel le plaisir de lecture que j'éprouvais quand j'étais jeune que je ne lis plus de BD.

Cependant est-ce que les BD originales de Ichi ou Fudoh vous intéressent ?

Fudoh est un projet qui m'a été apporté. C'était à l'époque où j'étais vraiment désintéressé de la BD, le producteur m'a proposé d'adapter ce manga qu'il trouvait intéressant et je me suis dit, après tout pourquoi pas. Je l'ai fait pour répondre au désir d'un producteur.

Par contre j'aime beaucoup la BD de Ichi the Killer. Je l'ai lu avec la même expression que lorsque j'étais enfant.

Est-ce que vous retirez une inspiration visuelle de la construction graphique des mangas ?

Oui, je crois. Je n'en suis pas conscient mais je pense qu'effectivement je suis influencé par la BD. Mais je reviens encore au fait que cette influence ne provient pas des mangas actuels mais de ceux de ma jeunesse.

Et quel manga reste le plus cher à votre cœur ?

La BD dont je me souviens le mieux c'est *Tomorrow Joe*. C'est l'histoire d'un garçon qui traîne et qui un jour découvre la boxe. Si l'histoire avait été portée à l'époque en téléfilm ou au cinéma, elle se serait sûrement bien terminée. Mais là, comme c'était un manga, ils pouvaient faire une fin plus tragique. C'est une histoire qui a bouleversé beaucoup de monde.

Vous avez aussi adapté MPD pour la télé. La BD originale est extrêmement complexe et d'une rare violence.

Comment cela se fait-il que ce soit un projet qui ait été conçu pour la télé, où il a été censuré, et non pas pour le cinéma ?

MPD a été interdit dans un premier temps, mais a été par la suite autorisé à la diffusion. L'interdiction originale n'est pas vraiment due à la violence, la série est beaucoup moins violente que le manga, mais comme les Japonais connaissent tous le manga, l'interdiction a porté en fait sur le produit total. C'est un projet que j'ai réalisé parce que l'auteur de la BD avait fait un synopsis que j'ai trouvé bien et dont j'ai fait un scénario pour six épisodes télé. Je savais qu'il n'était pas question de l'adapter textuellement, non pas à cause de la violence, mais à cause de contraintes techniques propres au cinéma. Ce projet s'est fait pour la télé tout simplement car c'était un producteur télé qui avançait les fonds.

Cependant, toutes les scènes gore ont été pixelisées lors du passage télé.

Elles n'ont pas été pixelisées par la télé, c'est moi qui l'ai fait depuis le début. Parce que je savais qu'elles risquaient, au final, d'être pixelisées. C'est dans la culture japonaise, ce n'est pas une question de censure.

Mais n'est-ce pas frustrant pour un réalisateur de tourner des scènes que l'on ne peut pas distinguer ?

Non, au contraire. À partir du moment où c'est pixelisé, les spectateurs peuvent apporter leur propre imaginaire et ils imaginent souvent des scènes beaucoup plus violentes ou extrêmes que ce que l'on a caché. Et volontairement, lorsque l'on a diffusé la série, j'ai fait la bande annonce moi-même et à part le titre, tout était pixelisé (rires) ! Tous les spectateurs se demandaient « mais qu'est-ce que c'est que cette série ?! ». C'est un procédé très pratique parce que ça excite l'imaginaire.

En fait, quel est mon objectif quand je tourne des scènes de violence ? Ce n'est pas pour montrer la violence, c'est pour qu'à partir de la scène que je montre, l'imagination des spectateurs commencent à fonctionner. Je ne filme pas la violence pour



Ci-dessus : Deux scènes de *Visitor Q*, sans aucun doute le film le plus «inclassable» et le plus trash de Takashi Miike

Vous dites souvent qu'il n'y a aucun rapport entre vous et vos personnages. Cependant on ne peut pas s'empêcher de penser que les deux tueurs de Dead or Alive 2 qui essayent de retrouver leur enfance sont proches de vous. Tout comme l'enfant que l'on voit au début et à la fin de Blues Harp ou le chanteur du groupe punk rock de ce même film.

Oui, forcément, il y a toujours un peu de moi-même dans ces films. Ce n'est pas toujours sans rapport avec ce que je suis. Mais ça ne veut pas du tout dire que je les charge de dire quelque chose à ma place et qu'ils sont un second moi-même. C'est comme les jumeaux, ils se ressemblent mais ils ont des existences séparées.

Je pourrais être représenté par dix personnages qui auraient tous un peu de moi. Et ils seraient tous en train de se taper parce qu'il y aurait un gentil garçon, un voyou... Il y a tout ça en moi. Je pourrais très bien les faire s'étriper les uns les autres et je serais là en train d'essayer de les arrêter car sinon je n'existerais plus.

Vous avez adapté plusieurs mangas au cinéma (Ichi the Killer, Fudoh, Salaryman Kintaro) et à la télé (MPD).

Êtes-vous vous-même un grand lecteur de BD ?

J'ai lu beaucoup de mangas quand j'étais petit. Aujourd'hui,

montrer la violence. la violence sert de support à l'imaginaire des spectateurs.

Dans nombre de vos films (City of the Lost Souls, The Guys From Paradise, Bird People From China...), vous décrivez un Japon et un monde multiculturel, ce qui fait de vous sûrement le plus pan asiatique des réalisateurs japonais. Bruce Lee était l'un de vos héros lorsque vous étiez plus jeune. Est-ce qu'il est à l'origine de votre ouverture sur le monde et en particulier sur l'Asie ?

Je ne crois pas que je sois pan asiatique, c'est surtout les critiques qui le pensent. Avec Bruce Lee, je n'ai pas été fasciné par Hong Kong, c'était vraiment le personnage qui me plaisait, la force, le charisme qu'il dégageait.

Je crois que mon ouverture sur d'autres peuples d'Asie vient du fait que je sois né et que j'ai grandi dans un quartier d'Osaka où il y avait pas mal de mélanges. Il y avait les Coréens, des parias... Osaka est un lieu où tout se mélange en pratique réel, c'est ça qui m'a ouvert les yeux sur le monde. Je ne suis pas pan asiatique, je suis intéressé par les gens.

Par rapport à d'autres cinéastes japonais, comme Shinji Iwai (Swallowtail Butterfly), votre approche de l'immigration ou des autres cultures asiatiques n'est jamais sociale ou politique.

Effectivement, je ne veux pas que la nationalité ou l'origine des gens soit déterminante dans leurs actions. Ce qui m'intéresse c'est ce qu'ils font. Je ne crois pas que la nationalité soit importante, je ne prends pas des personnages comme représentants d'un pays, je les prends comme individus.



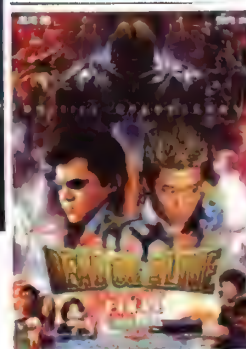
Dans The Happiness of the Katakuris, un remake musical du film coréen The Quiet Family, vous incorporez des scènes assez hallucinantes avec des personnages en pâte à modeler. D'où vous est venue cette idée ?

Il y a un programme pour enfants à la télévision qui utilise des personnages en pâte à modeler. Les artistes qui s'occupent du show sont très bons pour tout ce qui concerne l'animation, mais ils sont très mauvais pour le son et la musique. On m'avait demandé de m'occuper de ces aspects-là et c'est comme ça que je les ai rencontrés. Ce sont des artistes et je me suis dit qu'à l'occasion, il faudrait que je mette ce genre de scènes dans mes films. Tout est une affaire de rencontres.

Il y a des rumeurs comme quoi vous allez réaliser un remake de Zatoichi. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Oui, c'est vrai que j'ai l'intention de faire un remake. Je ne peux pas vraiment vous dire quand cela se passera, parce que pour le moment il y a un dernier point à résoudre sur lequel je ne peux pas m'étendre. Le budget est réuni, j'ai acheté les droits d'adaptation, pour le casting, il y a un certain nombre de possibilités...

Je veux faire un remake car j'aime vraiment Katsu Shintaro (l'acteur personnifiant Zatoichi - ndr), je pense que c'est un homme



De haut en bas, les affiches japonaises de *Bird People in China*, *The Guys from Paradise*, *Dead or Alive 2 : Birds* et *Dead or Alive : Final*.

A gauche : *The Happiness of the Katakuris*, la comédie musicale bien épicée de Takashi Miike.

A droite : la satire sociale *Salaryman Kintaro*.

et un acteur formidable. Des hommes comme ça il n'y en aura bientôt plus au Japon, le pays n'est plus capable d'accoucher de personnes de cette trempe. Je voudrais que ce film se présente comme le dernier de la série *Zatoichi* avec Shintaro. C'est évident qu'il y aura d'autres adaptations de *Zatoichi* dans le futur, puisque l'œuvre existe, mais ce ne sera plus du tout le *Zatoichi* de Shintaro. Je voudrais le faire comme un dernier hommage à cet acteur exceptionnel.

Propos recueillis par Julien SÉVÉON



FILMOGRAPHIE

Takashi Miike, né le 24 août 1960 à Osaka, Japon.

- > TOPŪ ! MINIPATO TAI - EYECATCH JUNCTION (Vidéo), 1991
- > LAST RUN : AI TO URAGARI NO HYAKUOKU YEN (TV), 1991
- > LADY HUNTER : KOROSHI NO PRELUDE (Vidéo), 1991
- > A HUMAN MURDER WEAPON (Vidéo), 1992
- > ORETACHI WA TENSHI JA NAI (Vidéo), 1993
- > ORETACHI WA TENSHI JA NAI 2 (Vidéo), 1993
- > BODYGUARD KIBA (Vidéo), 1993
- > SHINJUKU OUTLAW (Vidéo), 1994
- > BODYGUARD KIBA : SHURA NO MOKUSHIROKU (Vidéo), 1994
- > SHINJUKU TRIAD SOCIETY, 1995
- > NANIWA YŪKYŌDEN (Vidéo), 1995
- > DAISAN NO GOKUDŌ (Vidéo), 1995
- > BODYGUARD KIBA : SHURA NO MOKUSHIROKU 2 (Vidéo), 1995
- > FUDOH : THE NEW GENERATION, 1996
- > SHIN DAISAN NO GOKUDŌ (Vidéo), 1996
- > SHIN DAISAN NO GOKUDŌ 2 (Vidéo), 1996
- > RAKKASEI : PEANUT (Vidéo), 1996
- > KENKA NO HANAMICHI : OSAKA SAIKYŌ DENSETSU (Vidéo), 1996
- > JINGI NAKI YABŌ (Vidéo), 1996
- > JINGI NAKI YABŌ 2 (Vidéo), 1996
- > KISHIWADA SHONEN GURENTAI : CHIKEMURI JUNJŌ-HEN, 1997
- > RAINY DOG, 1997
- > ANDROMEDIA, 1998
- > KISHIWADA SHONEN GURENTAI : BŌKYŌ-HEN, 1998
- > FULL METAL YAKUZA (Vidéo), 1998
- > THE BIRD PEOPLE IN CHINA, 1998
- > BLUES HARP, 1998
- > MAN, A NATURAL GIRL (TV), 1998
- > LEY LINES, 1999
- > DEAD OR ALIVE : HANZAICHA, 1999
- > TENNEN SHŌJO MAN NEXT : YOKOHAMA HYAKUYA-HEN (TV), 1999
- > SILVER (Vidéo), 1999
- > SALARYMAN KINTARO, 1999
- > AUDITION, 1999
- > MPD PSYCHO (TV), 2000
- > THE CITY OF LOST SOULS, 2000
- > THE GUYS FROM PARADISE, 2000
- > DEAD OR ALIVE 2 : BIRDS, 2000
- > FAMILY, 2001
- > VISITOR Q, 2001
- > ICHI THE KILLER, 2001
- > AGITATOR, 2001
- > THE HAPPINESS OF THE KATAKURIS, 2001
- > DEAD OR ALIVE : FINAL, 2002
- > SABU (TV), 2002

L'HISTOIRE DU CINÉMA FANTASTIQUE EST PARCOURUE DE RENDEZ-VOUS MANQUÉS, DE FILMS POSSÉDANT LEUR SINGULARITÉ PROPRE ET N'AYANT PAS TROUVÉ DE PUBLIC LORS DE LEUR SORTIE, D'ŒUVRES JUGÉES MINEURES MAIS QUI N'EN POSSÈDENT PAS MOINS DE RÉELLES QUALITÉS, OU ENCORE, DE FILMS RECONNUS POUR DES RAISONS ÉQUIVOQUES... PEUT-ÊTRE

30

PAS DES MONUMENTS OFFICIELS DE LA CINÉMATHEQUE, MAIS DES FILMS ATTACHANTS, SURPRENANTS, VOIRE MARGINAUX, ET QUI MÉRITENT LARGEMENT D'ÊTRE REDÉCOUVERTS. À L'OCCASION DES 30 ANS DE MAD MOVIES, VOICI DONC UNE PETITE PLONGÉE SUBJECTIVE AU PAYS DES PERLES ABANDONNÉES...

« CHEFS-D'ŒUVRE » OUBLIÉS

PHASE IV (1974)

Surtout connu pour ses génériques (*Spartacus*, *L'Homme au bras d'or*, *Vertigo* et le design de la séquence de la douche de *Psychose*), Saul Bass passe à la mise en scène en 1974. Un essai sans lendemain. Et pourtant, quelle réussite ! Bass filme, de manière très sobre, pratiquement clinique, la confrontation de scientifiques et de fourmis intelligentes, douées de pouvoirs hypnotiques, dans un décor de désert brûlant. Utilisation assez exceptionnelle de stock-shots entomologiques, lesquels valent bien les meilleurs effets spéciaux.

LE CROCODILE DE LA MORT (1976)

Débarqué avant la fin du tournage par son producteur, Mardi Rustam, qui acheva le film, Tobe Hooper n'apprécie guère ce retour derrière la caméra au lendemain du succès de *Massacre à la tronçonneuse*. Imparfait et mutilé, *Le Crocodile de la mort* l'est sans doute, mais il est tout aussi impressionnant dans sa façon d'installer une atmosphère putride, de surenchérir dans la cruauté et de se régaler de tous les vices de la création. À commencer par ce gérant d'un motel sordide, sur les rives d'un marais putride, qui livre sa clientèle en pâture à un énorme saurien affamé.

LA GRANDE MENACE (1978)

À première vue, *La Grande menace* ressemble fort à l'une de ces coproductions bâtarde dont le cinéma européen se montre friand dans les années 60-70. Une star française pour la France, un cador du cinéma anglais pour le public du Royaume-Uni et une américaine pour contenter tout le monde. C'est sur cette addition que se forme le casting de *La Grande menace*. Lino Ventura en flic sentant bon le camembert, Richard Burton en écrivain anglais doué de terrifiants pouvoirs télékinésiques malgré le coma profond dans lequel il est plongé et Lee Remick (la maman de l'Antéchrist dans *La Malédiction*) en psychiatre attentive. Des artistes qui, a priori, n'auraient dû se croiser que dans une réception du Festival de Cannes ou à la remise d'un prix quelconque. Et, miracle, ils vont très bien ensemble dans cet implacable thriller surnaturel bâti autour d'une série de flash-back où se dévoile la personnalité tourmentée de John Morlar, misanthrope dont le cerveau continue de fonctionner après la mort clinique. Un encéphale qui foudroie à distance, envoie un Boeing percuter de plein fouet un immeuble (!), provoque l'effondrement d'une cathédrale, menace une centrale nucléaire... Ambitieux, le scénario de *La Grande menace*,

mais Jack Gold, transfuge de la télévision, l'illustre dans un style aux antipodes de celui du Brian De Palma de *Furie*. Style sobre, sans la moindre fioriture dramatisante, glacial presque, réfrigérant même lorsque la tension monte. Ce qui aurait pu constituer un handicap et plomber sérieusement le suspense se révèle payant, d'une redoutable efficacité car *La Grande menace*, au-delà du brouillard de son apparente grisaille, tient en haleine. Jusqu'au nihilisme inéluctable de son dénouement.

DR. JEKYLL ET SISTER HYDE (1971)

De toutes les variations sur le thème de Dr Jekyll et Mr Hyde, celle de Roy Ward Baker est certainement la plus audacieuse, la plus culottée, et paradoxalement, la plus classique. Classique dans la mesure où elle se situe dans le cadre traditionnel de l'Angleterre victorienne, celle de Sherlock Holmes ou de Jack l'Éventreur. Là, un scientifique bienveillant met au point une potion qui le transforme radicalement. Non pas en monstre sanguinaire aux sourcils broussailleux, mais en femme meurtrière opérant dans les mêmes décors sordides qu'un Jack l'Éventreur. Authentique incarnation du mal, celle-ci se présente sous le physique avantageux et les traits durs de Martin Beswick, l'une des grandes prêtresses du fantastique des seventies. Nulle autre comédienne n'aurait pu incarner la tueuruse Sister Hyde tant elle paraît être la version féminine de l'interprète du Dr Jekyll, Ralph Bates. Cette «gémellité» exceptionnelle à l'écran permet au scénario de Brian Clemens, le créateur de *Chapeau melon et bottes de cuir*, de tenir magistralement la distance, au même titre que la mise en images sophistiquée de Roy Ward Baker. Artisan génial souvent fourvoyé dans des entreprises comme *Les Cicatrices de Dracula* et *Les 7 vampires d'or*, Roy Ward Baker livre avec *Dr. Jekyll et Sister Hyde* son meilleur film : une œuvre vénéneuse, plastiquement très élaborée, où le charme diabolique de Martine Beswick opère dans une atmosphère très «fin de siècle», où règne la déliquescence du corps et de l'esprit. Grand film.





LOOKER (1981)

Romancier à l'origine de *Jurassic Park* et de la série *Urgences*, Michael Crichton s'essaie à plusieurs reprises à la mise en scène. Récompensé d'un vrai succès commercial pour *Mondwest*, il n'essuie avec *Looker* qu'indifférence et échec. Un film de science-fiction pourtant à la mesure du précédent, et qui raconte comment une société de production publicitaire élimine ses mannequins pour leur substituer des doubles virtuels corvéables à merci. Très en avance sur son temps, *Looker* est, deux décennies plus tard, l'exemple-type de la prophétie alarmiste sur le point de se réaliser.



LA FORTERESSE NOIRE (1983)

Bien avant *Le Dernier des Mohicans*, *Heat* et *Ali*, Michael Mann attire l'attention des amateurs de fantastique avec deux films. *Le Sixième sens*, un thriller qui marque la première apparition du serial killer Hannibal Lecter à l'écran, sous les traits de Brian Cox. Et, surtout, *La Forteresse noire*, adaptation d'un roman médiocre de Paul Wilson dont le super-méchant apparaît sur le papier comme un mixe de Zorro et de Dracula, silhouette sombre errant dans les couloirs d'un château hanté. Pourtant, à l'image, Molasar renvoie directement aux divinités païennes des romans de Lovecraft et à la représentation du mal absolu dans ce qu'elle possède de plus magnétique, de plus érotique même (le design de la créature est signé Enki Bilal). Beau monstre pour un beau film dans lequel des nazis occupent une position stratégique en Transylvanie, un donjon dont la construction remonte au Moyen âge. Et dans ce donjon se trouve une créature auprès de laquelle soldats de la Wehrmacht

et SS ressemblent à des enfants de chœur. Quand le mal rencontre un autre Mal. Confrontation fascinante, envoûtante que Michael Mann filme dans une ambiance gothique, sombre et dépressive, usant non pas des cuivres de rigueur, mais de la musique synthétique du groupe Tangerine Dream. Un atout formidable pour une œuvre fulgurante que son réalisateur ne porte pourtant pas dans son cœur, suite à la mort brutale du superviseur des effets spéciaux, Wally Veevers, et aux problèmes rencontrés avec les cadres de Paramount, qui lui imposèrent près de trente minutes de coupes. Par conséquent, un film dont les restes, splendides, laissent supposer les vertus d'un hypothétique director's cut.

LA BAIE SANGLANTE 2 (1969)

Dans la filmographie de Mario Bava, alternent le meilleur et le pire, le connu et l'inconnu. Abusivement titré *La Baie sanglante 2* en vidéo, *Le Signe rouge de la folie* est un Bava grand cru en dépit de sa confidentialité. Un Bava en couleurs qui brosse le portrait de John Harrington, un type de 35 ans, victime de pulsions incontrôlables, qui aime revêtir les jeunes femmes d'une robe de mariée après les avoir trucidées. Norman Bates dans l'âme, Harrington refoule encore le souvenir de l'assassinat de sa mère et de son second mari. Un meurtre parmi tant d'autres pour un giallo, autrement dit un thriller horrifique italien, dont la beauté plastique n'est pas loin d'égaler celle de *Six femmes pour l'assassin* du même Bava. D'ailleurs, le cinéaste n'aurait-il pas tourné *Le Signe rouge de la folie* pour renouer avec les traits marquants du hit susdit, à savoir les atmosphères macabres, le goût du sang versé avec autant de précision que de cruauté ? Plus que probable, car *Le Signe rouge de la folie* cultive les similitudes. Sans tomber dans l'auto-plagiat toutefois, même si les deux films prennent pour cadre une maison de couture, un lieu idéal pour assister aux noces de l'horreur et du baroque coloré, de la mort et de la beauté que symbolisent quelques unes des plus jolies sex-stars des seventies (Dagmar Lassander, Femi Benussi) venues se faire dessouder par un expert en la matière. Truffé de fulgurances comme le reflet d'un visage hurlant dans le métal d'un hachoir, lyrique et très habile dans l'observation de la schizophrénie de son héros, *Le Signe rouge de la folie* alias *La Baie sanglante 2*, devra un jour sortir de l'ombre de *Six femmes pour l'assassin*.

QUELQUE PART DANS LE TEMPS (1980)

Adapté du roman *Le Jeune homme, la mort et le temps*, de Richard Matheson, *Quelque part dans le temps* constitue la grande réussite cinématographique de Jeannot Szwarc, le français derrière *Les Dents de la Mer 2*, *Santa Claus* et *La Vengeance d'une blonde* ! Sans mièvrerie aucune, il y associe magistralement romanesque et fantastique, montrant comment, par la seule force de la pensée, un homme remonte un siècle en arrière pour rencontrer celle dont il est tombé amoureux par portrait interposé. Une histoire simple et magnifique, bouleversante, où l'ex-Superman Christopher Reeves donne le meilleur de lui-même face à la divine Jane Seymour.

L'HORRIBLE INVASION (1977)

Tout modeste artisan du fantastique qu'il soit, John «Bud» Cardos a connu son heure de gloire avec *L'Horrible invasion*, une épataante série B où des milliers de mygales, rendues plus teigneuses que nature par des insecticides, prennent d'assaut un trou perdu d'Arizona. Peu d'effets spéciaux, mais d'authentiques araignées souvent sacrifiées assurent le réalisme ébouriffant du spectacle. En vacances de *Star Trek*, William Shatner ne parvient pas à endiguer une menace dont la toile finit par s'étendre sur la ville entière. Impressionnant.

TOURIST TRAP (1979)

Motivé par **Massacre à la Tronçonneuse**, David Schmoeller verse avec **Tourist Trap** dans l'horreur rurale, genre dont la série B US a fait ses choux gras. Une manière de préciser que rien n'est moins paisible que les campagnes américaines, puisque tous les timbrés du pays y sévissent, dont un solide gaillard (Cruck Connors) qui, à partir d'estivants égarés, fabrique ses propres mannequins de cire. Beau musée de l'épouvante pour une œuvre modeste mais stylée, parfois horrible mais toujours encline à distiller une atmosphère oppressante et cauchemardesque à souhait.

HIDDEN (1987)

Encore un petit classique passé dans les cachots de l'oubli. Comme son réalisateur d'ailleurs qui, depuis, n'a guère fait parler de lui (avant **Hidden**, il avait quand même commis la première séquelle des **Griffes de la nuit**). Dans **Hidden**, il illustre modestement mais très efficacement le thème de l'extra-terrestre belliqueux, à la différence que celui-ci, un parasite bien dégoué, passe d'une enveloppe corporelle à l'autre : strip-teaseuse, flic, chien... Rondement mené, tourné à l'économie mais généreux dans ses prestations visuelles, et interprété par un Kyle McLachlan en forme, **Hidden** est une pétaradante série B qui adopte les contours du polar sans jamais quitter la sphère des sentiments humains.

NUIT DE CAUCHEMAR

(1980)

Une merveille d'humour noir sur l'art de la gastronomie anthropophage. Dans la cambrousse US, un couple d'allure débonnaire et aux couleurs locales du Texas plante des automobilistes dans leur potager, les goinfre comme des oies et les transforme en charcuterie réputée. Pastiche de **Massacre à la Tronçonneuse**, **Nuit de cauchemar** s'amuse des situations les plus atroces. Tout le mérite en revient au réalisateur Kevin Connor, transfuge du fantastique british passé ensuite à la moulINETTE de la TV, et à l'acteur Rory Calhoun, vétéran du western de série B et Monsieur Muscle du **Colosse de Rhodes** de Sergio Leone, très fameux ici en cordon bleu du gore.

L'HOMME DES HAUTES PLAINES (1972)

Si, dans sa carrière de cinéaste, Clint Eastwood n'aborde jamais le surnaturel de manière frontale, à l'exception de l'épisode *Vanessa in the garden*, dans l'anthologie télévisuelle *Histoires fantastiques* produite par Steven Spielberg, on le subodore attiré par l'étrange, le bizarre et l'épouvante. Le démontrent certaines atmosphères ou ambiances dans **Un frisson dans la nuit**, **La Sanction**, **Sudden Impact**... Plus encore que **Pale Rider**, qui est son remake adouci, **L'Homme des hautes plaines** paye son tribut au fantastique. Car, au-delà du western sous influence de Sergio Leone, le film tient directement de la ghost-story. Clint Eastwood y endosse donc le rôle du fantôme revenu d'entre les morts pour se venger des habitants d'une ville et des desperados qui l'ont lynché jusqu'à son dernier souffle. L'étranger dans la ville, l'homme sans nom tirant plus vite que son ombre, violeur à l'occasion... Un «gunman» ombrageux, taciturne et impassible, très porté sur l'humiliation des lâches et l'extermination totale des méchants. Un spectre à éperons qui, au milieu des tombes, révèle finalement son identité. Celle du shérif dont le cadavre repose sous la pierre tombale la plus proche. Aberration d'un doublage français préoccupé de rationaliser le récit : le personnage annonce «Je suis son frère». Un film à ne voir donc qu'en version originale pour goûter à son fantastique pleinement assumé, à son charme vénéneux, son sadisme, son masochisme, sa sécheresse... Dans l'axe de la caméra de Clint Eastwood, le Far West déglingué et ses pionniers pouilleux atteignent le même potentiel de terreur que les Carpathes de Dracula. Ce qui n'est pas un mince exploit.

**JIANG-HU, ENTRE PASSION ET GLOIRE (1993)**

Des critiques élogieuses, l'affection du public qui l'a vu, un Grand Prix au Festival de Gérardmer... Rien n'y fait cependant. **Jiang-Hu, Entre passion et gloire** (ex-**The Bride With White Hair**) sort directement en vidéo sous nos cieux. Criminel pour une œuvre plastiquement admirable, version batailleuse de *Roméo et Juliette* dans une Chine médiévale plus rêvée qu'historiquement exacte. S'y affrontent des clans rivaux depuis la nuit des temps. Notamment le clan Wu Dang et le clan auxquelles appartiennent respectivement l'orphelin Zhuo Yi-hang (Leslie Cheung) et la «louve» Lian, une féroce guerrière télécommandée par des siamois monstrueux. Zhuo et Lian vont pourtant s'aimer. Amour interdit au pays des légendes, des querelles ancestrales, de la surenchère dans la revanche.

Transfuge du film d'action pur et dur (**L'Héritier de la vengeance** avec Brandon Lee) et futur réalisateur de **La Fiancée de Chucky**, Ronny Yu révèle dans **Jiang-Hu** d'authentiques dispositions pour la fable épique, constellée d'éléments fantastiques aussi merveilleusement symboliques que la Rose Rouge de l'Immortalité, éclose dans un paysage enneigé. Des images magiques. Ainsi que toutes celles où apparaisse Lin Ching-Hsia, dont la beauté un peu fanée aurait fait également sensation dans un **Tigre et dragon**. La fiancée aux cheveux blancs, c'est elle, cadrée par un cinéaste visiblement amoureux. Un cinéaste qui, loin d'un Tsui Hark, ne cède jamais pas à la frénésie parfois hystérique qui caractérise nombre de productions de Hong Kong. Ronny Yu y va mollo, laissant le temps à ses estampes de s'étaler à l'écran, aux tempêtes de neige de se lever, à ses héros de se battre dans des chorégraphies aériennes, méticuleusement réglées par un orfèvre dans l'usage de l'espace. Mais c'est encore le visage de Ling Ching-Hsia qui remplit le mieux l'écran. Ses regards tour à tour mélancoliques et furax, sa moue boudeuse à la Bette Davis... Une sacrée déesse du fantasme.



UGLY (1997)

De Nouvelle-Zélande arrivent régulièrement des films fantastiques marquants. Après notamment les éclaboussures gore de Peter Jackson ainsi que son merveilleux **Heavenly Creatures** dans un registre plus feutré, le pays des kiwis, et des moutons pétomanes au point de contribuer à l'effet de serre, livre **Ugly**, un petit budget ficelé tranquille dans son coin par un débutant nommé Scott Reynolds, qu'un contrat chez Miramax allait ensuite déguster des modes américains de production.

Ugly, c'est encore une histoire de tueur en série qui ne tue que des femmes. Pourquoi donc ? Parce que dans sa prime enfance, sa maman possessive lui infligeait des traitements inhumains. De la graine de Ted Bundy, de Jeffrey Dahmer... **Ugly** cherche toutefois son inspiration un tout petit peu plus loin que les traumatismes infantiles, aussi graves soient-ils. Son inspiration, et son basculement dans une autre dimension de la terreur, il la trouve dans la présence aux côtés du serial killer, beau gosse un brin ténébreux, de spectres dégoulinant d'un sang noir. Ses victimes... Mais le scénario, au fur et à mesure de sa progression, réserve de nouvelles surprises comme le curieux don d'ubiquité du héros, ses rapports ambigus avec la psy venue évaluer son degré de folie, ses rapports plus virils avec le personnel d'une clinique sinistre... Et, jamais, la mise en scène de Scott Reynolds ne trahit les intentions, pourtant délicates à traduire en images, du script. Sacrée prouesse. À partir d'effets simples, utilisés avec brio, Scott Reynolds réussit l'examen de passage de son scénario. Surdoué de l'écriture, il se révèle également un champion de la caméra, du montage et du trouillomètre à zéro.

LA GALAXIE DE LA TERREUR (1981)

Jamais en retard d'un succès à copier, le producteur Roger Corman se précipite en 1981 sur **Alien** dont il livre avec **La Galaxie de la terreur** l'un des meilleurs plagiat. Réalisé avec les moyens du bord, forcément limités, par le doué et opportuniste Bruce Clark, le film se borne à suivre l'extermination d'un équipage sur une planète interdite. Du gore et du sexe, programme réjouissant s'il en est, et qui culmine dans cette scène où une créature baveuse, genre gastéropode extra-terrestre, viole une belle astronaute non sans l'avoir débarrassée de sa combinaison. Une scène démente au menu d'une série B jouissive qui fit honneur au genre.

LA MALÉDICTION DES HOMMES-CHATS (1944)

La suite de **La Féline**, classique reconnu du fantastique suggestif des années 40. Commencé par Gunther V. Fritsch, qui fut viré par le producteur Val Lewton au profit de Robert Wise, **La Malédiction des hommes-chats** l'est moins, reconnu. Pourtant, le film mêle avec talent conte de fées et épouvante, explorant les terreurs enfantines par le biais d'images noires et blanches envoûtantes et donnant à la comptine «Do Do l'enfant Do» tout son sens. Pas la moindre trace d'un chat dans cette ghost-story singulière, mais l'étrange climat que distille le film, son inquiétante magie, la présence de Simone Simon (**La Féline**) et son goût pour un surnaturel empli de tendresse, le rendent inestimable.

KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE (1988)

Derrière un titre «campy» à la Troma, un bel et vibrant hommage aux séries B des années 50. Sur le mode du pastiche, les frères Chiodo racontent donc comment des extra-terrestres déguisés en clowns et habitant une soucoupe-chapeau captureront des humains et les transformeront en cocons. Seul moyen de tuer les envahisseurs usant de farces et attrapes pour amadouer leur proie : leur tirer dans le nez ! Une invention bien dans l'esprit du film. Pour ne rien gâcher, les effets spéciaux, bien que bricolés, sont très réussis et les protagonistes déjantés à souhait.

LE CERCLE INFERNAL (1976)

Certains grands prix du Festival d'Avoriaz ont obtenu un succès autant critique que public. Ce fut le cas de **Duel**, **Soleil vert**, **Carrie**, **Elephant Man**, **Mad Max 2**, **Terminator**... Pas du **Cercle infernal**, une coproduction entre la Grande-Bretagne et le Canada où Mia Farrow, remise de la grossesse difficile de **Rosemary's Baby**, replonge dans le fantastique. Un fantastique aussi discret, aussi quotidien que celui de Roman Polanski. Artisan touche-à-tout, variablement doué (il signe **Richard III** d'après Shakespeare, mais également la comédie **The Missionary** avec Michael Palin), Richard Loncraine mise lui aussi sur la suggestion, le doute et insiste sur le sentiment d'indicible peur que peut parfois engendrer l'innocence (un regard d'enfant, un petit clown mécanique jouant des timbales). Atmosphère, atmosphère... **Le Cercle infernal** raconte donc l'histoire d'une mère responsable de la mort de sa fille qui, à sa sortie de l'hôpital psychiatrique, rencontre le fantôme d'une autre gamine au visage aussi angélique que ses intentions sont noires. A-t-elle perdu les pédales ? Richard Loncraine se garde bien de le dire, jouant au même jeu que Roman Polanski et que le Nicholas Roeg de **Ne vous retournez pas !**, illustration du même thème dans une Venise lugubre.

Grand Prix du Festival d'Avoriaz en 1978, **Le Cercle infernal** bénéficie, outre la présence de Keir Dullea (l'un des astronautes de **2001, L'Odyssée de l'espace**), d'une partition signée Colin Town. Une musique lancinante, une sorte de Boléro de Ravel en provenance de l'au-delà, qui associe magistralement l'innocence de l'enfance et ses spasmes de perversité. L'écouter les yeux fermés, c'est voir le film de Richard Loncraine.



MARTIN (1977)

Bien que réalisateur de la trilogie des morts-vivants, George A. Romero n'a pas vu tous ses films récompensés de succès, loin s'en faut. Preuve en est ce **Martin**, un traitement du mythe vampirique sur le mode ultra-réaliste si cher à l'auteur. Pas de gosses d'ail ici, ni de croix et encore moins d'ombrageux Prince des Ténèbres. Simplement un jeune type falot qui, s'imaginant descendant de Nosferatu, joue les vampires en usant d'un rasoir. Pas très romantique. George A. Romero y va plutôt dans le sordide, surtout à l'occasion de deux séquences anthologiques : le meurtre d'une femme dans un train, puis de deux amants dans une grande maison.

MESSE NOIRE (1982)

Principalement interprété par Clint Howard, frère de Ron et vedette de la série **Mon ami Ben**, **Messe noire** associe démonologie et informatique, le tout dans le cadre d'une académie militaire où un cadet souffre-douleur prend sa revanche sur ses camarades de chambrée en invoquant Satan. Revanche très saignante qui trouve son paroxysme dans l'attaque d'une chapelle par un commando de porcs affamés. Grand moment de folie pour une série B de bon millésime vendagé par un certain Eric Watson qui, depuis, n'a plus fait parler de lui.

PAPERHOUSE (1988)

Avant de connaître le succès avec un **Candyman** déjà mâché par Clive Barker, Bernard Rose (plus tard coupable d'un **Ludwig Van B.** et d'un **Anna Karénine** avec Sophie Marceau) tourne **Paperhouse**, un magistral essai de psycho-fantastique où une gamine s'évade de son quotidien en s'enfermant dans un monde imaginaire. Plus précisément dans la maison biscornue qu'elle a elle-même dessinée, refuge d'un petit garçon solitaire. Derrière la psychanalyse, une œuvre singulière dont le propos n'enlève rien à la magie.

LE MAÎTRE DES ILLUSIONS (1995)

Homme-orchestre du fantastique sévère, Clive Barker n'a connu qu'un seul succès cinématographique en tant que réalisateur, celui du premier **Hellraiser**. Initiateur d'un **Candyman** dont il abandonne la barre à Bernard Rose, il compte deux douloureux échecs à son palmarès. Ceux de **Cabal**, monstrueuse parade cautionnée par la présence au casting de David Cronenberg, et du **Maître des illusions** que MGM n'a pas jugé bon d'exploiter dans les salles françaises. Un inédit donc, dont le DVD zone 1 propose la version intégrale. Le meilleur film, et de loin, signé Clive Barker. **Le Maître des illusions**, c'est Marcel Proust chez les morts-vivants, Houdini touchant à la magie noire, Humphrey Bogart tapant le carton avec un disciple de Lucifer... Ces formules toutes faites permettent de mesurer la richesse thématique d'une œuvre partant de l'enquête du privé Harry d'Amour (Scott Bakula), détective engagée par une beauté fatale (Famke Janssen) dont Swann, le mari magicien, est la proie des assiduités aussi amoureuses que maléfiques de Nix le gourou. Un cadavre pour l'heure, mais que les disciples les plus fervents de sa secte menacent de ramener à la vie.

Indéniablement, il s'agit là du meilleur film de Clive Barker, le plus maîtrisé, le plus élégant plastiquement, le plus cruel, le plus révélateur des préférences sexuelles de son auteur (qui n'en fait pas mystère d'ailleurs). Très sophistiqué dans sa façon d'associer le film noir des années 40 et le fantastique hard des années 90, il collectionne également les morceaux de bravoure, dont un numéro de magie meurtrier. Comme si David Copperfield ne survivait pas à l'un de ses tours !

MEURTRES SOUS CONTRÔLE (1977)

Créateur de la série télé **Les Envahisseurs**, Larry Cohen est surtout connu pour ses scénarios (**Pacte avec un tueur**) et la réalisation de nombreuses séries B allant de la blaxploitation (**Le Parrain de Harlem**) au fantastique (**Le Monstre est vivant**, **Épouvante sur New York**, **Les Enfants de Salem**). Et pourtant, **Meurtres sous contrôle** revient rarement dans la conversation lorsque l'on énumère sa filmographie. Le titre original, **God Told Me To** (Dieu m'a demandé de le faire), colle mieux au récit étonnant de ce flic profondément catholique (Tony Lo Bianco, un familier des rôles de mafieux) qui enquête sur des massacres gratuits dont l'un d'eux est perpétré par un policier durant le défilé de la Saint Patrick. Comme seule justification de ses actes, le coupable répond à chaque fois « *Dieu me l'a ordonné* ». Est-ce vraiment le cas ?

Meurtres sous contrôle, où fantastique rime avec théologique, se distingue non seulement par la manière radicale dont il saisit ses thèmes religieux, mais également par un style ultra-réaliste, proche du documentaire et du reportage TV. Entre le **Taxi Driver** de Martin Scorsese et le **Bad Lieutenant** d'Abel Ferrara, Larry Cohen confère à New York un authentique cachet cinématographique, loin de la cité polissée rêvée par l'ex-maire Rudolph Giuliani. Une identité trouble, poisseuse, nauséabonde, mais largement plus stimulante sur les plans plastiques et dramatiques. Une atmosphère propice à la prolifération de grands cinglés mystiques comme le Travis Bickle de **Taxi Driver** et le Bernard Phillips de **Meurtres sous contrôle**.



LA VALLÉE DE GWANGI (1969)

Hybride, **La Vallée de Gwangi** n'en est pas moins une réussite. Croisement du western et du fantastique préhistorique, c'est aussi le remake saurien de **King Kong**, avec un tyrannosaure en lieu et place du gorille géant. Une réussite surtout due aux effets spéciaux de Ray Harryhausen qui, là, se surpasse dans la capture du T-Rex par des cow-boys tout droit sortis d'un John Wayne et aussi par la scène de l'évasion du monstre. Merci à Willis O'Brien, justement créateur du **King Kong** originel, d'avoir inspiré à titre posthume ce petit bijou dont l'orfèvre principal se nomme Jim O'Connolly.





SILENT RUNNING (1971)

Génie des effets spéciaux de 2001, *L'Odyssée de l'espace* et de *Rencontres du troisième type*, Douglas Trumbull n'a pas connu le succès en passant à la réalisation. Son deuxième film, l'onéreux *Brainstorm*, survit difficilement à la mort de Nathalie Wood pour se planter grave au box-office. Quant à *Silent Running*, le premier, il sort dans l'indifférence générale au début des années 70. Bien que surfant sur la vague écologique et la terrifiante perspective d'une terre ravagée, condamnée, il n'acquiert pas une once de la notoriété d'un *Soleil vert* tout aussi alarmiste. Pourtant, quelle jolie expérience, tentative réussie de concilier space opera et écologie militante. Beaucoup mieux que certains *Star Trek*.

D'écologie, de nature, Douglas Trumbull ne cause que de ça dans *Silent Running*. Via la volonté féroce du botaniste Freeman Lowell (Bruce Dern) de préserver les dernières espèces végétales de l'humanité dans d'immenses serres portées par de titanesques vaisseaux spatiaux. Mais vient le jour où l'ordre tombe de détruire les dômes en question. Lowell en sauve un, au prix de l'élimination de ses équipiers...

Plus de trente ans après sa réalisation, *Silent Running* demeure d'une actualité brûlante. Plus encore même. Sans discours didactique cependant, sans message pesant-



ment délivré par des scénaristes nommés Steven Bochco (futur producteur des séries policières comme *New York Police Blues* et *La Loi de Los Angeles*) et Michael Cimino, réalisateur de *Voyage au bout de l'enfer* et de *L'Année du dragon*. Sans rien d'autre que l'intensité du jeu de Bruce Dern, la démarche de canard de ses roboculteurs et les mélodies tristes des chansons terriennes de Joan Baez.

LE DRAGON DU LAC DE FEU (1981)

Dans les années 1980, avant de retrouver leur superbe dix ans plus tard, les studios Disney connaissent une période de vaches maigres. En cherchant à renouer à tout prix avec le succès passé, ils font beaucoup d'erreurs. *Le Trou Noir* post-*Star Wars* par exemple, mais pas *Le Dragon du Lac de Feu* en dépit de la lourde sanction qui le frappe, à savoir un flop terrible au box-office. Pas étonnant car le film de Matthew Robbins tourne radicalement le dos aux stéréotypes familiaux du spectacle Disney. C'est certes un conte de fées, mais des plus sombres, souvent dépressif, cruel. Pas pour les petits enfants à l'instar du *Willow* que George Lucas livre dix ans plus tard avec la complicité de Ron Howard. *Le Dragon du Lac de Feu*, c'est effectivement l'envers du décor, où l'on nous montre comment la terreur amène à sacrifier une vierge pour calmer la fureur d'un dragon cracheur de feu. Le monstre, et surtout sa couvée affamée, en auraient fait leur casse-croûte si le fiancé de la malheureuse élue (Peter McNicol, que l'on retrouvera beaucoup plus tard dans *Ally McBeal*) ne jouait pas les sauveurs genre *La Belle au Bois Dormant*. Mais nous sommes loin du Prince Charmant, et même du kitsch à la *Krull*, Matthew Robbins et ses collaborateurs optant radicalement pour un traitement réaliste, une approche collant à la vérité du Moyen-Âge et à ses superstitions, à des légendes que leur film rend nettement plus tangible que Ridley Scott ne le fera avec justement *Legend*. Ceci grâce à une direction artistique digne des meilleures reconstitutions historiques et, aussi, des effets spéciaux encore étonnants vingt ans plus tard. Étonnants et très crédibles, le dragon Vermithrax et ses bébés voraces le sont à plus d'un titre. Ils portent la griffe de Dennis Murren et Phil Tippett, deux cadors assez inspirés qui relaient par la perfection de leurs images les plus belles gravures moyenâgeuses.

Marc Toullec

LA NUIT DES MORTS-VIVANTS (1990)

Il ne s'agit évidemment pas du classique tourné en 1967 par George A. Romero, mais de son remake en couleurs de 1990. Un remake réalisé par Tom Savini, responsable des effets spéciaux gore de *Zombie* et du *Jour des Morts-Vivants*. Même scénario à la virgule près, mais dans l'exercice, Savini se tire nettement mieux d'affaire que Gus Van Sant avec son *Psycho bis*. Plus féministe et gore que son modèle, cette *Nuit des Morts-Vivants* parvient même à égaler la précédente lors des scènes d'assaut des zombies. Un résultat qui aurait rendu George A. Romero, par ailleurs co-producteur et scénariste, assez jaloux.

POSSESSION (1981)

Quand il traite d'une affaire de relation extra-conjugale, Andrzej Zulawski ne le fait pas comme le premier cinéaste venu. Il le fait à sa manière, c'est-à-dire extrême, puisque l'amant est ici une créature tentaculaire créée par Carlo Rambaldi, le maquilleur par lequel *E.T.* vit le jour. Blème, tourné à quelques mètres d'un mur de Berlin à la proximité oppressante, *Possession* pousse le déchirement de la séparation, de l'humiliation du cocufiage et de la paranoïa dans ses derniers retranchements. Encore loin des *Jurassic Park*, Sam Neill y est excellent, mais c'est Isabelle Adjani, sous l'emprise de son rôle, qui crève l'écran.

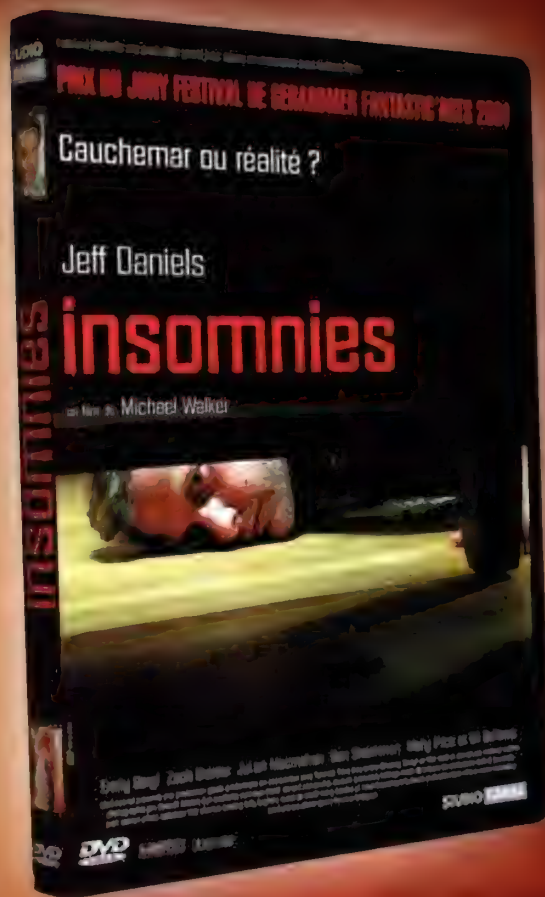
LA SECTE (1990)

Produit et co-écrit par Dario Argento, *La Secte* porte surtout la marque du talentueux Michele Soavi (*Bloody Bird*, *Dellamorte Dellamore*), maître d'œuvre de ce film-cauchemar où l'irrationnel l'emporte à tous les niveaux, y compris celui de la construction dramatique. Bâti autour du meurtre de hippies par des Hell's Angels aux ordres d'un gourou sataniste, *La Secte* brille autant par une esthétique flamboyante que par la cruauté de ses scènes horribles toutes abominables, qu'il s'agisse de la visite d'une morgue ou de la peau d'un visage arrachée grâce à des hameçons judicieusement placés. Un film si réussi qu'il donne à regretter que Michele Soavi tourne aussi peu.

insomnies

© 2001 Le studio Canal. Tous droits réservés.

Offrez-vous
une nuit blanche



BONUS DVD

- ★ Commentaire audio du réalisateur
- ★ Court métrage "Letters at Midnight"
- ★ Le Journal d'Eve
- ★ Projets d'affiche
- ★ Photos
- ★ Bandes annonces
- ★ Son 5.1 



Film interdit aux moins de 12 ans lors de sa sortie en salle



STUDIO CANAL

EN VHS ET DVD VIDEO

Madgazine

DVD • VIDÉO • MUSIQUE • TÉLÉ

MANGA • JEU VIDÉO • GOODIES • LIVRES

sommaire

#66 DVD zone 2

Un DVD à la démesure de *Piège de Cristal*, du Superbit pas vraiment super, un *Shreck* faussement irrévérencieux et un Clint forcément grandiose (non, je ne dirai rien sur *Lara Croft*). Et en cadeau bonux, un bref détour par les Zone 1, avec des sorcières torturées et un guerrier de la route.

#70

DVD inédits

Outre les inévitables productions Full Moon, les inédits sont fiers d'accueillir les monstres dégénérés et joyeusement latexeux des productions Stan Winston (voir à gauche).

#74

TÉLÉ MANIAC

Tous à vos pyjamas, la série *Star Trek* continue de sillonner tranquillement les étoiles.

#75

ANIME NATION

Et un chef-d'œuvre de la japanimation, un. Oui, je parle bien de *Patlabor 2*.

#76

PLAY MAD

L'enfer à domicile avec *Silent Hill 2*.

#77

TOP GOODIES

H.R. Giger rencontre les McFarlane Toys. Et, évidemment, nous ne pouvions pas manquer ce choc des titans.

#78

MÉLOMAD

À l'occasion des sorties d'*Avalon* et de *Ring 2*, le grand Kenji Kawai vient nous mener à la baguette.

#79

SANG D'ENCRE

Un polar bien méchant, une analyse de Lynch bien pointue et deux fanzines bien passionnés pour un Sang d'encre bien complet.

Stan Winston lâche ses monstres !

Piège de cristal

DE JOHN MCTIERNAN

D'ACCORD, PIÈGE DE CRISTAL N'EST PAS FRANCHEMENT UN FILM FANTASTIQUE. N'EMPÊCHE QUE CETTE RÉÉDITION DU CHEF D'ŒUVRE DE JOHN MCTIERNAN EST TOUT BONNEMENT HALLUCINANTE. ET ÇA, ÇA MÉRITAIT BIEN LE TITRE DE DVD DU MOIS ! POUR L'OCCASION, VOICI DONC UN PAPIER CONCEPTUEL EN DIABLE, PUISQU'ÉCRIT DANS LA PLUS GRANDE TRADITION DU GONZO JOURNALISME, C'EST-À-DIRE LA CLOPE AU BEC ET LE MARCEL CRASPEC SUR LE DOS. MCCLANE FOREVER !

14 ans après sa sortie en salles, l'évidence est frappante : **Piège de cristal** est désormais un classique indéfectible et vraisemblablement le meilleur film d'action au monde (en close compétition avec **Die Hard 3** tout de même). Peu de monde songe pourtant à en attribuer la paternité à John McTiernan tant l'œuvre globale du réalisateur a été conchiée en long, en large et en travers (voir l'ignoble fatwa actuelle concernant le remake de **Rollerball**) avant de rejoindre évidemment le rang des succès populaires. Très intelligemment, l'édition collector de **Piège de cristal** vient donc rappeler aux étourdis que la réussite du film n'est pas due à une opération du Saint Esprit (à moins que la règle des 180° ait été appliquée dans le Nouveau Testament), mais bel et bien au travail du monsieur. En toute logique, le moindre supplément y fait référence. En premier lieu, le commentaire audio regroupant John McTiernan et le chef décorateur Jackson De Govia représente une véritable exception dans le sens où les cinéastes qui se plaisent à



dévoiler leurs secrets de fabrication aussi ouvertement se font rares : ici, McT parle de placement des personnages, d'interaction des mouvements de caméra à l'intérieur d'un découpage rigide, de musicalité du montage (où chaque plan annonce le suivant tout en concluant logiquement le précédent) mais aussi du script original qu'il a fortement retravaillé en incluant la raison

première des actes des terroristes (le braquage du coffre-fort) ainsi que le dialogue constant entre McClane et le suave Hans Gruber. Il explique également que tout son travail formel est relié au simple regard humain, ce qui implique forcément que la caméra reflète toujours un point de vue, faisant ainsi de l'instrument un personnage actif dans l'histoire. Ce concept global sera bien évidemment poussé dans ses derniers retranchements avec **Die Hard 3** et ses mouvements de caméra directement issues de la Nouvelle Vague (le principe de cinéma vérité version blockbuster) et du documentaire. Rajoutons à cela les divers

propos de De Govia concernant la verticalité de ses décors comme contrepoint idéal à l'horizontalité du cinémascope fouteusement bien cadré de McTiernan pour comprendre que ces deux-là n'ont rien laissé au hasard : **Piège de cristal** ? Le huis clos le plus bandant de l'histoire du cinéma !

Cette formidable mise en implication du spectateur dans le film trouve un écho sur le second disque puisque l'interactivité lui permet de remonter deux séquences du film, à partir de chutes de montage non utilisées. Celle qui nous intéresse le plus est celle où Gruber descend Takagi : la pluralité des angles permet en effet de jouer sur la présence des deux personnages ou encore de constater que chacun des divers axes choisis par McTiernan (surtout

ceux qui ne figurent pas dans le film) se révèlent exacts tout en narguant constamment



John McClane, l'authentique Last Action Hero !

fameuse règle des 180°. D'autres bonus tels que la possibilité de mixer une scène d'action tentent sommairement d'immerger le DVDvore dans le processus de création technique d'un long métrage. Mais globalement, il s'agit pour l'éditeur de livrer tous les secrets du film en utilisant de manière ludique le moindre matériel disponible : cliquez sur le sigle Nakatomi durant le défilement de la galerie photos et vous verrez apparaître une version étendue de la séquence représentée. Rendez vous dans le bêtisier et vous verrez la séquence manquante qui légitimise le changement de couleur du marcel de McClane. Lisez l'article retranscrit du Cinefex de l'époque et découvrez les photos du tournage de la chute de Hans. Un véritable bonheur pour les fans. Pour situer bêtement le niveau d'exigence de cette édition définitive, il faut savoir que les bandes annonces (qui desservent le film d'ailleurs) ont été remasterisées, ce qui est rarement le cas sur des films datant de la période pré-DVD. Enfin, pour comprendre à quel point John McTiernan n'était définitivement pas perçu comme un maillon fort de la chaîne à l'époque de la sortie du film, on regardera la featurette promo où il n'apparaît qu'une dizaine de secondes ! À son niveau, la vision de cette édition au complet représente tout de même une belle leçon de cinéma. John McTiernan envisageait **Piège de cristal** comme un film joyeux. C'est également le cas de cette édition qui a tout compris au film qu'elle illustre.

Stéphane "Yippee-ki-yay" MOÏSSAKIS

ÉDITEUR : FPE. TRANSFERT 2.35 (16/9). SON 5.1 (VO ET VF) ET DTS (VF). SUPPLÉMENTS (VOST) : COMMENTAIRE AUDIO DE JOHN MCTIERNAN, JACKSON DE GOVIA ET RICHARD ENDLUND - COMMENTAIRE EN SOUS-TITRES - ATELIER DE MONTAGE - FEATURETTE - SCRIPT - SCÈNES COUPÉES - BÉTISIER - MIXAGE AUDIO - EXPLICATION DU CINÉMASCOPE - ARTICLES - BANDES ANNONCES.



Collection Superbit



Le principe de la collection Superbit est simple : il s'agit de réserver toute la place disponible sur un disque pour favoriser la qualité technique d'un programme. Amélioration du taux de compression et présence obligatoire du DTS sont donc les deux mamelles de cette nouvelle politique d'édition lancée aux États-Unis par Columbia et relayée chez nous par GCT. Logiquement, aucun supplément, ni même une page de menu élaborée, ne vient interférer sur les disques afin d'optimiser

la qualité de vision du film proposé. En théorie, il s'agit d'une bien belle idée à l'usage d'une poignée restreinte de consommateurs de DVD maniaques de la perfection. Pourquoi pas après tout ? En pratique, nous sommes pourtant loin du compte. Étant donné que la première fournie propose en fait des titres dont l'édition originale date de la préhistoire du DVD (**Johnny Mnemonic**, **Desperado**, **Le Cinquième élément**, **Bienvenue à Gatacca**), il était logique que leur homologue Superbit rehausse la qualité globale. Pourtant, la proposition d'une piste DTS à mi-débit et une amélioration à peine perceptible de l'image (notamment en regard des standards actuels) laissent un arrière-goût de moquerie. Et surtout, pourquoi ne pas adjoindre un disque de suppléments, pratique courante aujourd'hui sur les éditions zone 2 ? Il faudra donc attendre les éditions spéciales de films en Superbit pour savoir si cette nouvelle approche va mériter le statut de « nouvelle norme qualitative ». Rendez vous est pris le mois prochain avec **Final Fantasy**.

S.M.

ÉDITEUR : GCT. TRANSFERT 2.35 OU 1.85 SELON LES TITRES (16/9). SON 5.1 (VF) DTS ET 2.0 (VO). SUPPLÉMENTS : ZÉRO, NADA, NIENTE, ZOB, QUÉQUETTE...

Shrek

DE VICKY JENSON & ANDREW ADAMSON



Sous prétexte d'irrévérence maligne à l'égard des contes de fées (et plus précisément, à l'égard de la machine Disney dont le producteur Jeffrey Katzenberg a longtemps fait partie), **Shrek** s'est vu catapulté dessin animé pour adultes. Comme s'il suffisait finalement de faire un bras d'honneur aux conventions les plus inébranlables pour accéder à ce statut. Fort des recettes faramineuses recueillies par le film, les réalisateurs Andrew Adamson et Vicky Jenson confirment cette option dans leur commentaire audio. Le reste de cette édition ne leur laisse pourtant pas vraiment la parole et se concentre sur des bonus accessibles par tous : jeux interactifs qui nécessitent à peine trois petits pois dans la casserole, karaoké populo ou encore feauturette sur le doublage à travers le monde. À ce niveau-là, on navigue purement dans le domaine de l'édition schizophrénique ! Comme tout objet assurant sa propre promotion, le DVD comporte également un making-of nous assurant de l'incroyable percée technologique que représente **Shrek** dans le domaine de l'animation numérique. Certes, on dépasse de loin le résultat de **Fourmiz** (grosso modo, une tache marron caca sur l'écran), mais face à une production Pixar, plus personne ne ramène sa fraise !

S.M.

ÉDITEUR : DREAMWORKS. TRANSFERT 1.85 (16/9). SON 5.1 (VO ET VF). SUPPLÉMENTS (VOST) : COMMENTAIRE AUDIO DES RÉALISATEURS - MAKING OF - SHREK INTERNATIONAL - JEUX - INTERVIEWS DES PERSONNAGES - KARAOKÉ - FILMOGRAPHIES - NOTES DE PRODUCTION.



DVD RAPIDO

L'ÉCHANGE

Cédric Deléglise aime les barbouzes qui sentent du slip, les négociations de prises d'otages et les commentaires audio du réalisateur Taylor Hackford. Mais plus que tout, il aime Russell Crowe (plus que Meg Ryan même) et sa manière virile de basculer les gonzzesses de son seul regard de braise. Forcément, il aime **L'Échange**, un film d'action qu'il considère comme « bien branché ». Vigoureusement, il vous conseille donc le DVD ! (FPE)

MORTELLE ST VALENTIN

Damien Granger aime quand à lui les slashers qui bourrinent. Dans son palmarès, **Urban Legend** de Jamie Blanks est number one. Aussi a-t-il du mal à comprendre pourquoi son second, **Mortelle St. Valentin**, ne lui plaît pas du tout ! Pourtant, Denise Richards a de gros menes mais rien n'y fait, ni le commentaire audio lanqué de bois du réalisateur, ni le clip d'Orgy (« c'est pas du Rap, bordel ! »). Mauvais délire... (Warner)

DRIVEN

Stéphane Moissakis prône souvent aux films de son pote Stallone. Forcément, c'est un sentimental... Il reste d'ailleurs persuadé que **Driven** est un grand Sly incompris. Il espère que les 50 minutes de scènes supplémentaires sur le DVD aideront les spectateurs à comprendre que son ami Sly est un grand scénariste pervers par ce qu'il en a de Renny Harlin. Évidemment, rien n'est moins sûr, mais faites lui plaisir, dites lui oui si vous le croisez... (Warner)

DESTINATION GRACELAND

Julien Dupuy aime les films pétés de thunes, avec pleins de stars et des gun-fights qui cassent tout le décor. Plus que tout, c'est un énorme fan d'Elvis, à tel point qu'il songe véritablement à se marier à Vegas avec sa promise. Et malgré tout, il déteste **Destination Graceland**. Il considère probablement qu'il n'existe qu'un seul King et ce n'est certainement pas Kevin Costner et ses rouille-quettes du dimanche ! Du coup, le petit Deléglise lui fait la gueule... (Warner)

LA KERMESE DE L'OUEST

Arnaud Bordas considère que Charles Bronson EST l'homme. Juste derrière trônent tout de même Clint Eastwood et Lee Marvin. Et bien qu'il soit un fan absolu de banjo (il prend des cours par correspondance), il ne supporte pas l'idée que les deux stars ne se mettent pas une seule avoie dans **La Kermesse de l'ouest**, leur seul film en commun. Mais bon, les voir jouer de son instrument favorise le conseil tout de même. C'est déjà ça de pris. (Paramount)

15 MINUTES

Didier Allouch fait de la télé. Quand il regarde **15 Minutes**, il se marre comme une baleine parce qu'il sait bien que c'est pas comme ça, la télé. On a beau lui dire que c'est du cinéma, que De Niro est acteur et non présentateur, il comprend pas... On lui passe alors les scènes coupées

et non, toujours pas... Mais à la vision du documentaire intitulé « La télévérité », une lueur s'illumine dans son regard... Il comprend tout : pour lui, **15 Minutes** est un sitcom ! Et bien non, Padre Allouch, toujours pas... (Metropolitan)

LES ÂMES PERDUES

Rafik Djouani est un cérébral, lui... Il aime les films monochromatiques un peu chiants et pleins de pathos. Mais son esprit logique lui empêche tout de même de comprendre pleinement **Les Âmes perdues**. Il regarde les scènes coupées et s'aperçoit que la New Line a remonté le film dans tous les sens. En écoutant le commentaire audio, il reconstitue l'ensemble et nous avance fièrement que ce film de Janusz Kaminski aurait dû être un chef d'œuvre. Bon, on peut être cérébral et parfois dire des conneries aussi... (Metropolitan)

VENDREDI 13 - LE TUEUR DU VENDREDI

Alexandre Bustillo lui, c'est une autre paire de manches. Il considère carrément le slasher comme un genre majeur du cinéma et trouve des resonances philosophiques dans l'œuvre de Jim Gillespie. Nous, on se fout bien de sa gueule mais n'empêche, **Le Tueur du vendredi**, il kiffe ! Évidemment, il range ce DVD auprès des autres grands classiques du genre tels que **Citizen couenne** (ou tout le castino se fait trucidé comme des cochons) et **Les 1000** (ou tout le monde est massacré par une tueuse nommée Rosebud) et **Perles à rebours** (un boogeyman japonais pétomane massacre une base militaire américaine située à Hawaii). Que faire ? (Paramount)

DRACULA 2001

Bertrand Rouquier est fou, vous le savez. Mais là, il dépasse les bornes ! Il prétend que **Dracula 2001** n'est pas un bon film parce que ce n'est pas une production japonaise ! Du coup, le DVD n'est pas bon parce que ce n'est pas une zone 2 NTSC et le commentaire audio en anglais le dérange plus que tout. Même les scènes coupées le révoltent au plus haut point. On le console en lui disant que même de nationalité japonaise, **Dracula 2001** aurait été une grosse naxerie mais bon, tant qu'il n'aura pas vu le film doublé dans cette langue, il n'y croira pas ! (TFI Vidéo)

ANIMAL FACTORY

Sous ses allures de genre robe, Benjamin Baroche est le gars de la bande ! Il rendra tout le monde rédacteur en chef en rendant ses textes avec 12 mois de retard. Mais pour la rubrique DVD, mais à Mad, Benjamin ne s'occupe pas de la rubrique DVD... Pour calmer ses débordements, la rédaction lui a donc montré le film de prison **Animal Factory**, en omettant les suppléments sur le taulard Edward Bunker pour lui faire croire que ce dernier rendait ses pages en retard... Depuis, il réédite ses textes (bréques) à l'heure. Une belle leçon à méditer... (Studio Canal)

Un frisson dans la nuit

DE CLINT EASTWOOD

Rétrospectivement, **Un Frisson dans la nuit** a été taxé de « **Liaison Fatale** avant l'heure », comme s'il pouvait s'agir ici d'un compliment. Si l'on s'en tient au simple pitch que les deux films partagent (un homme couche avec une femme qui le harcèle par la suite), le raccourci est évidemment facile à emprunter. Pourtant, Clint Eastwood et Adrian Lyne ne parlent pas franchement de la même chose. Autant le premier tente de faire ses armes dans la réalisation en s'affichant à l'écran comme un loser presque pathétique (une future trademark), autant le second érige en héros un yuppie détestable dont la sacro-sainte cellule familiale est mise en danger. Et il ne s'agit finalement ici que d'une question de personnalité : peu de temps après la sortie d'**Un Frisson dans la nuit** déboule sur les écrans **L'Inspecteur Harry**, polar « hardboiled » monumental qui vaudra à la star la réputation de facho qui va lui coller à la peau deux bonnes décennies durant. Il suffisait pourtant de se rappeler de ce premier essai comme d'autre chose qu'un simple exercice de style hitchcockien. Si Laurent Bouzereau, à travers ses documentaires, accentue principalement le fait qu'il s'agisse du premier film réalisé par la star, il n'omet pas de préciser que c'est justement en tant que tel que Clint Eastwood a pu poser les premières germes de sa forte personnalité. On retiendra donc sa passion pour le jazz comme le moteur premier de l'incroyable dynamique du film et son travail avec



Don Siegel (notamment sur leur chef d'œuvre **Les Proies**) comme l'apport d'une thématique principale à explorer (celle du mâle dominant malmené). Au bout du compte, on constatera donc qu'**Un Frisson dans la nuit** se présentait déjà à l'époque comme un film complet dont Clint Eastwood devra affiner les atours (ici des effets bien marqués 70's) pour parvenir aux chefs d'œuvre que l'on connaît. Une telle maîtrise pour un premier film ne laisse pas de fasciner, même trente ans après...

S.M.

ÉDITEUR : GCT. TRANSFERT 1.85 (16/9). SON 2.0 (VO ET VF). SUPPLÉMENTS (VOST) : DOCUMENTAIRE « PLAY IT AGAIN » - DOCUMENTAIRE DON SIEGEL/CLINT EASTWOOD - CRÉATION DE L'AFFICHE - GALERIE DE PHOTOS - FEATURETTE « CLINT EASTWOOD ET LE DVD » - BANDE ANNONCE - FILMOGRAPHIES.



Lara Croft : Tomb Raider

DE SIMON WEST

Généralement à Mad Movies, on ne conçoit pas les blockbusters bourrinants et décomplexés du chibre comme d'affreuses machines à pognons. Il arrive pourtant qu'un film se positionne comme l'exception qui confirme la règle ou, le terme est plus exact, comme la honte suprême du genre qu'il représente. **Tomb Raider** est de cet acabit et l'édition DVD passe tranquillement le relais : boursoufflé de prétentions foireuses et d'auto-congratulation gerbante, Simon West commente son œuvre de manière hilarante en y revendiquant toutes les (mauvaises) idées. Au passage, se rend-t-il compte qu'il est bien le seul réalisateur à avoir commis un film où Angelina Jolie n'est absolument pas bandante ? À tous les niveaux, l'édition joue la surenchère de featurettes thématiques (adaptation du jeu vidéo, entraînement de l'actrice) mais ne dépasse jamais le cadre du futile, à l'image même du film proposé. Au passage, chacun s'accorde à voir dans le personnage de Lara Croft un modèle pour les jeunes filles. Sachant que celle-ci ne se force pas pour susciter l'antipathie, on se demande à quel point les

responsables tiennent à se foutre ouvertement de notre gueule. Seul intérêt vague de ce presage, la présence rapide du légendaire producteur Lawrence Gordon, l'un des cerveaux de **Piège de Cristal** (on n'en sort pas), dont on se demande encore comment il s'est foutu dans cette panade !

S.M.

ÉDITEUR : PARAMOUNT. TRANSFERT 2.35 (16/9). SON 5.1 (VO ET VF). SUPPLÉMENTS (VOST) : COMMENTAIRE AUDIO DE SIMON WEST - MAKING OF - SCÈNES COUPÉES - CLIP VIDÉO - GÉNÉRIQUE ALTERNATIF - FEATURETTES SUR LES CASCADES, LES EFFETS SPÉCIAUX ET LE JEU VIDÉO.

Déception : Lara ne se mange aucun mur de face !



ORIENT EXTREME

Collection HK Deuxième vague



Collection archi-classe devant l'éternel, les éditions HK s'enrichissent de deux titres : **The Stormriders** d'Andrew Lau et **Evil Cult** (alias **Kung Fu Cult Master**) de Wong Jing (le Jean-Marie Poiré chinois). Devant les millions de chefs d'œuvre qui leur restent à sortir, on se demande bien quels arguments les responsables de cette collection peuvent avoir pour justifier cet étrange choix. En effet, aucun des deux titres ici proposés ne se positionne comme un classique instantané. Le premier reste une tentative médiocre d'exploitation de l'univers du jeu vidéo tandis que le second, bordélique au possible, ne serait pas grand chose sans la présence charismatique de Jet Li. Quoi qu'il en soit, le travail d'édition dépasse à nouveau les espérances.



Masters retravaillés, menus somptueux, packaging fabuleux et souci d'offrir des suppléments à la hauteur (sur **The Stormriders** surtout, puisque **Evil Cult** ouvre la marche des éditions simples). Sachant à quel point la valeur ajoutée se fait rare à Hong Kong, on saluera donc l'effort concernant cette dernière partie en espérant toutefois qu'il s'appliquera à des titres plus représentatifs. Vu que le prochain titre à garnir la collection se nomme **Fist of Legend**, on ne se pose pas trop de questions...

S.M.

ÉDITEUR : METROPOLITAN. TRANSFERTS 2.35 (**THE STORMRIDERS**) ET 1.85 (**EVIL CULT**). SON 5.1 (VF) ET 2.0 (VO) POUR **THE STORMRIDERS** ET 2.0 (VO ET VF) POUR **EVIL CULT**. SUPPLÉMENTS (VOST) : MAKING OF - INTERVIEW (**THE STORMRIDERS** UNIQUEMENT) - BANDE ANNONCE - GALERIE DE PHOTOS - FILMOGRAPHIE (**EVIL CULT** ET **THE STORMRIDERS**).

Haxan + La Sorcellerie à travers les âges

FNAC IMPORT

DE BENJAMIN CHRISTENSEN

Trimballé depuis une vingtaine d'années de festival en festival, le film muet de Benjamin Christensen a provoqué son lot de traumatismes, en rappelant à une cinéphilie volontiers amnésique que l'incorrection, le jusqu'au-boutisme, bref la pure franchise cinématographique, avaient autrefois pu s'exprimer dans un monde béni où les commissions de censure n'avaient pas encore su s'organiser. Voici comment la Suède put voir débarquer en 1922 une œuvre on ne peut plus officielle (produite par la Svensk Filmindustri) où, l'espace de 104 minutes, on pouvait assister à des séquences d'hystérie collective, d'hallucinations diverses, de tortures physiques et mentales épouvantables, de tableaux grotesques (cuisson de bébés, vieilles dames embrassant le cul du démon, etc...) et d'attaques répétées, argumentées et sans faux semblants de tout ce qui avait le malheur de porter une soutane ! Humaniste, érudit et farouchement anti-clérical, Christensen (que certains comparèrent à Louis Feuillade ou Griffith) laissait exploser son indépendance d'esprit en refusant de suivre un genre ou une structure donnée. Tour à tour documentaire, factuel, fictionnel, fantastique, historique, scientifique, il laissait là libre court à une démarche totalement libérée, n'hésitant pas à intervenir personnellement, à invectiver le spectateur, voire même à couper brutalement une séquence de torture pour nous montrer son actrice, épuisée et effrayée par la caméra du metteur en scène se lancer dans une « vraie » confession selon laquelle elle aurait couché avec le Diable ! Enfin, à une époque où la psychanalyse était encore considérée comme une lubie d'intellos branchés, il concluait son œuvre en mettant en parallèle ses reconstitutions historiques avec des cas on ne peut plus modernes d'hystérie ou de kleptomanie. Donnant naissance, sans le savoir, à une infinité de sous-genres (film de sorcières, de magie



noire, de procès iniques), la folie de Christensen pavait la route tortueuse qu'allaient emprunter à sa suite les Terence Fisher, Mario Bava, Riccardo Freda, jusqu'au Friedkin de *L'Exorciste*, et annonçait même, dans sa démarche multiple, le Orson Welles de *Vérités et Mensonges*. Accueilli avec ferveur par les surréalistes, *Haxan* allait

pourtant disparaître des salles pour ressusciter à la fin des années 60 dans une version raccourcie, commentée par William S. Burroughs (*Le Festin Nu*) sur un score jazz expérimental, et re-titré *La Sorcellerie à travers les âges*. L'édition Criterion propose ces deux versions (auxquelles on préférera nettement le montage original, tiré du négatif et rehaussé de ses teintes couleur d'origine) ainsi qu'une brève introduction du cinéaste, filmée en 1941 lors d'une ressortie, le tout complété par une galerie de représentations d'époque, d'une bibliographie et d'un commentaire averti du spécialiste danois Casper Tybjerg. Bref, un classique indispensable estampillé «Mad» à 100% !

R.D.

ÉDITEUR : CRITERION. TRANSFERT 1.33 D'ORIGINE. SON 5.0 (MUSIQUE). INTERTITRES ET SOUS-TITRES ANGLAIS. SUPPLÉMENTS (S-T. ANGL.) : COMMENTAIRE AUDIO, INTRODUCTION DU RÉALISATEUR, PRISES INÉDITES, BIBLIOTHÈQUE DIABOLIQUE, GALERIE DE DESSINS.



The Last Wave

FNAC IMPORT

DE PETER WEIR



Contrairement aux attentes, l'année 1999 fut plutôt chiche en termes de trouillomètre apocalyptique à l'écran, en tous cas nettement moins excitante que la décennie des 70's, qui avait su, elle, faire du film de fin du monde un genre à part entière.

Se faufilant discrètement entre un *Soleil Vert*, une *Grande Menace* et un *Holocaust 2000*, l'australien Peter Weir livrait au fantastique trois étonnantes rêveries paranoïaques et millénaristes : *Les Voitures qui ont mangé Paris*, *Pique-nique à Hanging Rock*, et bien sûr cette fameuse *Dernière Vague* qui fit les beaux soirs de *L'Avenir du Futur* (Mais si voyons ! Cette émission-débat catastrophiste de TFI, prétexte à nous abreuver de films Mad plutôt mal vus en ces temps-là). Loin des sirènes hollywoodiennes, Weir prenait le temps d'y installer ses ambiances déliquescentes, n'hésitant pas à piocher allègrement dans ses propres phobies, parfois (souvent) au détriment du déroulement scénaristique. Le temps a fait son œuvre, et cette *Dernière Vague* aujourd'hui institutionnalisée s'intègre dans la pantagruélique collection Criterion, l'occasion d'en déterrer une copie suffisamment contrastée pour redécouvrir d'inquiétants visages d'aborigènes, rarement aussi bien éclairés (merci Russel Boyd). Interviewé en section bonus, Weir s'étonne lui-même de cette époque révolue où, bien avant d'encercler des poètes disparus et de faire son show à Truman, il jetait à la face du spectateur ses obsessions les plus macabres, sans chercher forcément à plaire à tout prix.

R.D.

ÉDITEUR : CRITERION. TRANSFERT 1.85 (16/9). SON 5.1 ET 2.0 (VO ST ANG). SUPPLÉMENTS (VO NON ST) : INTERVIEW PETER WEIR - BANDE ANNONCE.

Mad Max

DE GEORGE MILLER

En attendant une édition spéciale du monstrueux *Mad Max 2*, difficile d'ignorer celle du premier opus, et ce pour de multiples raisons. En premier lieu, près d'un quart de siècle après sa réalisation, *Mad Max* demeure le plus grand western moderne jamais tourné, la séquelle ayant choisi d'adopter une approche plus médiévale afin de

sacraliser sa dimension mythologique. La raison d'être originale de cette édition tient à la présence de la piste originale australienne, le film ayant été, à l'époque, doublé avec précipitation en « américain » pour l'internationale. Bien

que cette piste ne soit pas une pure nouveauté (les éditions japonaises LD et DVD la proposent depuis des années), on se ravisait de sa présence à la fois dans son mono d'origine et dans un mixage 5.1. Et la remasterisation de l'image achève de nous com-



bler. Aux deux docus pauvres en contenu, et au commentaire technique d'où est absente toute intervention du réalisateur, on préférera la piste de sous-titres « trivia », chargée de renseignements sur la conception du film. Mais on cherche encore la feutrette nostalgique d'époque que proposait le DVD japonais. Revoir ce film, qui fit de la violence un carburant nar-

ratif et explosa les limites de la gestion de l'espace dans le cadre, n'appelle qu'un vœu : que Max revienne avec Miller aux commandes !

C.D.

ÉDITEUR : MGM. TRANSFERT 2.35 (16/9) ET PAN & SCAN (!!!). SON 5.1 & MONO (VOST). BONUS (VO) : COMMENTAIRE AUDIO, DEUX DOCUMENTAIRES, PISTE DE SOUS-TITRAGES INFORMATIFS, GALERIE, SPOTS TV ET BANDE-ANNONCE US.

Creature Features

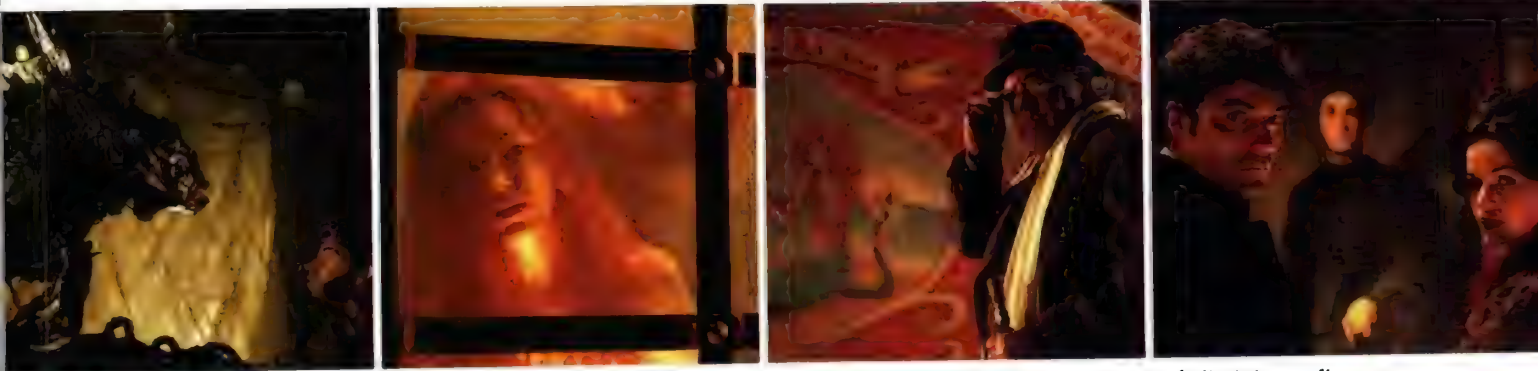
FONDÉE EN 1954 PAR SAMUEL Z. ARKOFF ET JAMES H. NICHOLSON, LA CÉLÈBRE FIRME AIP (AMERICAN INTERNATIONAL PICTURES) RENAÎT DE SES CENDRES AVEC LOU ARKOFF, LE FILS DE SAM, ÉPAULÉ POUR LA CIRCONSTANCE PAR LE MAÎTRE DES EFFETS SPÉCIAUX STAN WINSTON ET COLLEEN CAMP, UNE ANCIENNE B-MOVIE QUEEN. CINQ FILMS DESTINÉS AU PETIT ÉCRAN NAÎTRONT DE CETTE ASSOCIATION EXPLOSIVE, CINQ CRIS D'AMOURS AU CINÉMA D'HORREUR D'ANTAN RÉUNIS SOUS LA FRANCHISE « CREATURE FEATURES ».

Après avoir révolutionné le petit monde des effets-spéciaux (la transformation du chien dans *The Thing*, le faux corps malmené de Barbara Hershey dans *L'Emprise* ou plus récemment les dinosaures animatroniques de *Jurassic Park*, pour ne citer que ceux-là) et être passé par deux fois derrière la caméra (*Pumpkinhead* et son démon tapi dans les bois, *Upworld* et son gnome sympathique), Stan Winston s'associe en tant que co-producteur et directeur artistique avec Lou Arkoff et Colleen Camp pour revisiter cinq classiques de la firme

qui nous font peur aujourd'hui sont plus réelles, le vrai monstre à l'heure actuelle est celui qui ira tirer sur des gens dans la rue, comme ça, pour le plaisir. » Les temps changent... Plus que de simples remakes (les titres sont identiques mais les histoires entièrement réécrites), les films sont avant tout un vibrant hommage aux vieux B-movies des années 50 et 60.

Pour avoir recréé de façon quasi-parfaite les grands monstres de la Universal dans le *Monster Squad* de Fred Dekker, Stan Winston s'imposait naturellement pour redonner un

tourner vers le cinéma indépendant, fort de son expérience sur la série *Rebel Highway*, qui se composaient de 6 films orientés action et aventure, fabriquée dans le même esprit rétro que Creature Features. « *Sur Rebel Highway, je me suis rendu compte que j'étais beaucoup plus satisfait du travail de Roberto Rodriguez, John McNaughton et Mary Lambert que de ceux de Joe Dante, William Friedkin et John Millius.* ». Cinq cinéastes rattachés au cinéma indépendant contemporain répondront ainsi présent à l'appel, prêts à tourner leur film en moins de 18 jours. Leurs noms ? Sebastian Gutierrez (*Judas Kiss*), Terence Gross (*Hotel Splendide*), Scott Ziehl (*Dérappages*), Larry Clark (*Kids, Bully*) et George Huang (*Swimming with Sharks*). Les trois premiers titres à arriver chez nous, *She Creature*, *The Day the World Ended* et *Earth vs*



She creature : une sirène envoûtante et monstrueuse dans un univers gothique qui emprunte autant aux films de la Hammer qu'aux écrits de Lovecraft.

AIP. Une relecture en forme d'hommage à Samuel Arkoff, décédé l'année dernière. « *J'avais entre 5 et 8 ans quand mon père faisait ses films* » déclare Lou. « *Dans les années 50, les films de monstres se devaient d'exploiter les peurs du public américain. Pour généraliser, il y avait trois grandes peurs. La première était que votre voisin soit communiste. Donc tous les films genre *Body Snatchers* et *It Conquered the World* exploitaient cette peur du changement soudain de comportement. La deuxième peur était qu'une bombe atomique explose, créant ainsi des mutants dégénérés, des fourmis géantes et des Godzilla. La troisième concerne les extra-terrestres et leurs pouvoirs de télékinésie pouvant contrôler votre cerveau. Ce n'est plus vrai maintenant. Les choses*

second souffle aux créatures mythiques peuplant *The Day the World Ended*, *She creature*, *Earth vs the Spider*, *How to Make a Monster* et *Teenage Caveman*. Et ce sera de plus l'occasion rêvée pour lui de lancer une collection d'« action figures » estampillée Creature Features (voir la rubrique Top Goodies du précédent numéro). « *Il y a deux ans, j'ai décidé de lancer une collection de figurines inspirée par le travail minutieux et réaliste de Todd McFarlane sur les Movie Maniacs. Pour les Creature Features, nous avons pris les titres et créé de nouveaux films avec de nouveaux monstres. Les figurines sortiront avant les films, ce qui leur assurera une meilleure promotion.* » Pour réaliser ces films, Lou Arkoff décide de se

the Spider sont respectivement réalisés par Sébastien Gutierrez, Terence Gross et Scott Ziehl. *How to Make a Monster* de George Huang suivra à la fin du mois de mars et *Teenage Caveman* de Larry Clark au début du mois d'Avril.

She Creature semble avoir été arraché aux pages de Lovecraft. Au début du vingtième siècle, dans une Irlande battue par les vents, un bonimenteur de fête foraine (Rufus Dark City Sewell) enlève à un vieux fou excentrique une authentique sirène. Bien décidé à faire fortune en Amérique, il embarque avec sa femme (Carla Spy Kids Gugino) et sa précieuse cargai-

Earth vs the Spider : Dan Aykroyd enquête sur une série de meurtres liée à un teenager devenu l'Arachnid Avenger.



son pour une traversée de l'Atlantique qui s'annonce sanglante. La belle nymphe ne tarde pas à dévoiler sa vraie personnalité : une créature carnassière assoiffée de sang. Un à un, les marins tombent dans ses mâchoires, refermant un peu plus le piège sur le bateau qui semble filer tout droit vers le royaume des sirènes. Empruntant autant à l'esthétisme flamboyant de la Hammer et des productions Corman qu'aux écrits de Lovecraft et de Poe, **She Creature** est une pure réussite qui envoûtera le spectateur pour mieux le noyer dans ses brumes spectrales abritant son horrible monstre.

Aux antipodes de ce climat gothique et mystérieux, **Earth vs the Spider** raconte l'histoire de Quentin (Devon Gummersall, vu dans **Beethoven 2**), un jeune homme passionné de comics et de super-héros. Pour prendre sa revanche sur une vie bien triste et solitaire, Quentin s'injecte volontairement un virus prototype qui va rapidement le transformer en une créature arachnide invincible. À la manière de Jeff Goldblum dans **La Mouche** ou bien de Bruce Willis dans **Incassable**, Quentin expérimente jour après jour ses nouveaux pouvoirs jusqu'à devenir l'Arachnid Avenger, un horrible mutant beaucoup moins glamour que Spiderman. Hélas, comme tout grand monstre qui se respecte, Quentin connaîtra une fin tragique... Le film de Scott Ziehl nous permet de retrouver Dan Aykroyd (dans le rôle d'un flic cocu), très heureux de participer à cette aventure : « Travailler avec Stan Winston est un gage de qualité pour moi. C'est pour cela que j'ai accepté le rôle. De plus, je suis un vrai fan des films d'AIP produits par Sam Arkoff. Qui, en Amérique du Nord, n'a pas grandi en regardant ces films dans les années 50 et 60 ? » Moins réussi que **She Creature**, **Earth vs the Spider** reste néanmoins une très bonne série B, groovy et gore.

The Day the World Ended se révèle être un peu moins intéressant. Jennifer Stillman (Nastassja Kinski, **La Féline**) est la nouvelle psychothérapeute de la petite école d'un bled paumé. À peine arrivée, elle prend sous son aile Benjamin (Bobby Edner), un petit garçon croyant dur comme fer être la progéniture

d'un extra-terrestre. Ce qui se révèle être rapidement vrai avec l'arrivée d'un monstre tentaculaire bien décidé à récupérer son fils. Plus second degré que la moyenne, **The Day the World Ended** pêche par son manque de rythme et son intrigue transparente. Seuls le monstre (bien ringard) et quelques scènes bien crades (les yeux d'une victime sont éjectés de leurs orbites, une femme a la peau du visage arrachée) sauvent le film du naufrage.

Très contents du résultat, Lou Arkoff et Stan Winston continuent sur leur lancée et nous préparent les nouvelles versions de cinq autres titres d'AIP : **Voodoo Woman**, **The Brain Eaters**, **Viking Women and the Sea Serpent**, **The Undead** et **The War of the Colossal Beast**. L'avenir de la vidéo s'annonce radieux.



The Day the World Ended et son monstre tentaculaire 100% kitsch!

SHE CREATURE. USA. 2001. RÉAL.: SEBASTIAN GUTIERREZ. INT.: RUFUS SEWELL, CARLA GUGINO, JIM PIDDOCK, RENO WILSON, GIL BELLOWES... FORMAT 1.78 COMPATIBLE 16/9. SON 5.1 (VF ET VO). SUPPLÉMENTS : BANDES-ANNONCES - COMMENTAIRE AUDIO DE STAN WINSTON ET SHANE MAHAN - GALERIE DE PHOTOS - FILMOGRAPHIES. DIST : GCTHV.

DISPONIBLE EN VHS ET DVD

EARTH VS THE SPIDER. USA. 2001. RÉAL.: SCOTT ZIEHL. INT.: DAN AYKROYD, THERESA RUSSELL, AMELIE HEINLE, DEVON GUMMERSALL... FORMAT 1.78 COMPATIBLE 16/9. SON 5.1 (VF ET VO). SUPPLÉMENTS : BANDES-ANNONCES - MAKING OF - GALERIE DE PHOTOS - FILMOGRAPHIES. DIST : GCTHV.

DISPONIBLE EN VHS ET DVD

THE DAY THE WORLD ENDED. USA. 2001. RÉAL.: TERENCE GROSS. INT.: RANDY QUAID, NASTASSJA KINSKI, BOBBY EDNER, DEBRA KRISTOFFERSON... FORMAT 1.78 COMPATIBLE 16/9. SON 5.1 (VF ET VO). SUPPLÉMENTS : BANDE-ANNONCE - COMMENTAIRE AUDIO DE STAN WINSTON ET SHANE MAHAN - GALERIE DE PHOTOS - FILMOGRAPHIES. DIST : GCTHV.

DISPONIBLE EN VHS ET DVD



Les suppôts de Lilith : teigneux, mais faciles à repérer.

Witchouse 2

DE J.R. BOOKWALTER

Après **Evil dead** et **Night of the Demons** dans le premier opus, c'est au tour du **Projet Blair Witch** d'être honoré d'une relecture par les petits fûtés de Full Moon, à savoir le scénariste Douglas Snauffer (**Killjoy 2**, **The Vault**) et le réalisateur J.R. Bookwalter (auteur d'un **Dead Next Door** bien saignant) pour les besoins de ce **Witchouse 2**.

Ici, il n'est plus question de maison hantée et de messes noires mais d'archéologie avec la découverte de quatre sépultures sans noms. Chargés d'identifier les corps, un professeur et ses élèves mènent l'enquête dans une paisible bourgade où personne ne semble vouloir coopérer avec eux. Et pour cause, les cadavres sont ceux de quatre sorcières brûlées vives par les villageois au 18ème siècle, quatre zombies en puissance, ivres de pouvoir et de sang, n'attendant que la résurrection pour se venger. Sympathique, **Witchouse 2** devient incontournable en DVD puisqu'il propose un véritable making-of (durant près de 30 minutes) avec interviews du réalisateur (qui s'est gravement calmé sur le gore depuis ses premiers films), du scénariste et d'Ariauna Albright, l'interprète de la sorcière Lilith. Un making-of aussi complet d'une production Full Moon est rare et donc précieux. Pour finir, sachez que le film propose dès le début une scène d'anthologie. Partie batifoler dans les bois, une grosse cruche topless ne tarde pas à se faire pourchasser par des démons. « J'ai oublié mon t-shirt ! » crie-t-elle en courant, juste avant de se prendre une machette en pleine poire. Le chant du cygne de toute une génération !

WITCHOUSE 2 : BLOOD COVEN. USA. 2001. RÉAL.: J.R. BOOKWALTER. INT.: ARIAUNA ALBRIGHT, ELIZABETH HOBGOOD, NICHOLAS LANIER, ANDREW PRINE, DANNY DRAVEN... TRANSFERT 4/3. SON 5.1 (VF) ET 2.0 (VO) SUPPLÉMENTS : BANDE-ANNONCE - MAKING-OF - TEASER L'UNIVERS FOU DE FULL MOON - 2 CLIPS. DIST : WARNER

DISPONIBLE EN VHS ET DVD



Nastassja Kinski et Randy Quaid dans **The Day the World Ended**.

Kannibal

DE RICHARD DRISCOLL

Londres vit dans la terreur. Chaque nuit, un tueur en série frappe, mutilé et dévore d'innocentes victimes. La police piétine sérieusement, complètement bloquée par une affaire semblant entretenir d'étroits rapports avec la mafia russe.

Réalisé par Richard Driscoll (**The Comic**), **Kannibal** pompe de façon totalement décomplexée le roman de Thomas Harris et le film de Ridley Scott au titre quasi-homonyme. Dévoilée dès le début du film, l'identité du tueur est celle du Docteur Quinn (à ne pas confondre avec la grosse nunuche de la série télé), coroner de son état. Et comme Hannibal Lecter, il est cultivé, fin gourmet (il mange les organes de ses victimes tout en buvant du Chianti) et mélomane (Beethoven tourne en boucle). La ressemblance est encore plus frappante quand on découvre une vieille femme défigurée et clouée sur un lit, nous renvoyant sans détour à Mason



Le Docteur Quinn, un assassin tout aussi sanguinaire mais beaucoup moins classe qu'Hannibal Lecter.

Verger, le milliardaire à tête de glaviot de **Hannibal**. Quelques images chocs (une femme crucifiée et éventrée dans une église, un cadavre enroulé de barbelés passant subrepticement devant la caméra), des effets gores à la Fulci (ambiance **L'Éventreur de New York**) et la présence de Linnea Quigley (la punkette topless dans **Le Retour des morts-vivants**) sauvent in extremis le film de la lapidation en place publique. Sur sa lancée, Richard Driscoll

vient de finir **Harry and the Wizard** et **Legend of the Rings** (voir notules du mois dernier), remakes officieux et fauchés de vous savez bien quoi. Il est fort ce Richard quand même.

GRANDE-BRETAGNE. 2001. RÉAL.: RICHARD DRISCOLL. INT.: STEVEN CRAINE, LUCIEN MORGAN, LINNEA QUIGLEY, EILEEN DALY, VASS ANDERSON... TRANSFERT 4/3. SON 2.0 (VF). SUPPLÉMENT : BANDE-ANNONCE. DIST : ANTARTIC
DISPONIBLE EN VHS EN DVD

Voulez-vous connaître un Secret ?

DE THOMAS BRADFORD

Après avoir produit plusieurs titres pour Full Moon (comme **Trancers 2** et **Creatures of the Night**), Thomas Bradford s'essaye à la réalisation pour les besoins de **Voulez-vous connaître un secret ?**, un petit slasher qui aimerait bien récu-

pérer sous son aile les rares spectateurs qui n'en peuvent plus d'attendre la sortie d'un hypothétique **Scream 4**.

Du titre (qui se la joue énigmatique façon **Souviens-toi...l'été dernier** et **Je t'ai trop attendu**)

au casting (des californiens bien propres sur eux comme la blonde Dorie Barton ou encore Joseph Lawrence, précédemment massacré dans **Urban Legend 2**) en passant par le look du tueur (l'inévitable combinaison noire façon Michael Myers et un masque grimaçant nous rappelant fortement un film obscur de Wes Craven), **Voulez-vous connaître un secret ?** fait tout son possible pour faire illusion.

Avec une scène marrante (une bimbo ne se rend même pas compte que sa copine qui bronze à côté d'elle a la gorge tranchée) et des répliques bien comme il faut (« C'est vraiment injuste de mourir quand on est en vacances ! »), le film de Thomas Bradford contentera les fans hardcore de slasher et les amateurs de Z qui se prennent au sérieux.

DO YOU WANNA KNOW A SECRET ? USA. 2000. RÉAL.: THOMAS BRADFORD. INT.: DORIE BARTON, JOSEPH LAWRENCE, JEFF CONAWAY, GREG CIPES... FORMAT 1.77 COMPATIBLE 16/9. SON 2.0 (VF). SUPPLÉMENT : BANDE-ANNONCE. DIST : FREE DOLPHIN
DISPONIBLE EN VHS ET DVD

Voulez-vous connaître un secret? Pas sûr...



Fantom Kiler

DE ROMAN NOWICKI

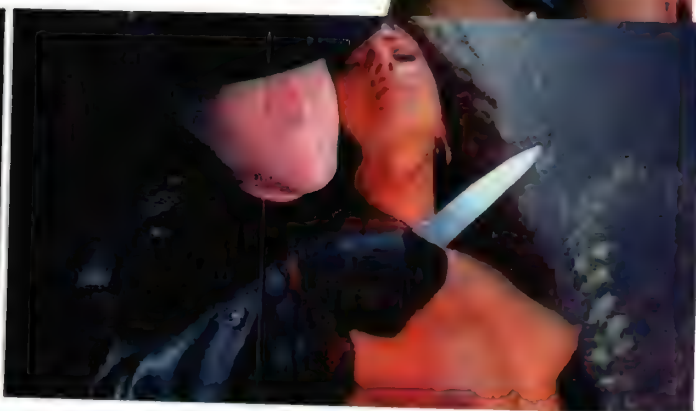
Doucement mais sûrement, la Pologne (le pays où les chouettes ululent même en plein jour) s'éveille au cinéma fantastique. Après une brève (45 minutes) et soporifique incursion dans le slasher avec **Granny**, c'est au tour du genre de prédilection de Dario Argento, à savoir le giallo, d'être accommodé à la sauce patate/vodka. Tous les ingrédients du genre sont présents dans ce **Fantom Kiler** (réalisé par l'illustre inconnu Roman Nowicki) mais exagérés au maximum : look du tueur (tout droit sorti de 6 femmes pour l'assassin), meurtres sadiques (au burin, à la perceuse, au couteau de chasse), musique (les Goblin ont déjà sûrement acheté le disque) et érotisme (le coton polonais doit gratter énormément car tout le casting féminin est à poil).

Culte, **Fantom Kiler** le devient rapidement au détour d'une scène incroyable : pour démontrer la fermeté irréprochable de ses fesses, une jolie blonde s'introduit une cuillère en bois dans un endroit pas très catholique et met au défi un macho moustachu de venir la retirer, tel

Arthur essayant d'arracher Excalibur de son socle, et ce en moins d'une minute. Un ange passe. C'est ça aussi de picoler toute la journée de l'alcool frelaté.

POLOGNE. 1998. RÉAL : ROMAN NOWICKI. INT : ANDREJ JASS, ELIZA BORECHA, KATARZYNA ZELNIK, MAGDA SZYMBORSKA... DIST : UNCUT MOVIES
DISPONIBLE UNIQUEMENT EN VHS (VENTE)

Un hommage très dénudé aux films de Mario Bava et Dario Argento.



The Breed

DE MICHAEL OBLOWITZ

Après nous avoir bien fait marrer au cinéma dans **Higlander 4**, Adrian Paul tente le come-back par la petite porte de la vidéo avec **The Breed**. Un come-back qui risque de le faire retourner à grands coups de latte dans les tréfonds de la troisième division. Après la mort de son partenaire, un agent du FBI (Bokeem Woodbine, adepte de l'onanisme dans **The Big Hit**) est contraint de faire équipe avec un flic vampire (Adrian Paul, le regard toujours aussi vif et éveillé) pour enquêter sur une série de meurtres liée à la fabrication d'un

virus mortel. Et c'est parti pour 90 longues minutes remplies de gunfights mollassons, de dialogues interminables, d'idées douteuses (le parallèle entre la condition des vampires et l'holocauste), de bimbos avariées (l'asiatique Bai Ling est aussi sexy qu'une caissière de supermarché) et de vampires débiles passant leur temps à ressusciter. Le tout filmé de façon bien ringarde. Dans un registre voisin, mieux vaut se retaper **Blade**.

USA. 2001. RÉAL : MICHAEL OBLOWITZ. INT : ADRIAN PAUL, BOKEEM WOODBINE, BAI LING, PETER HALASZ, JAMES BOOTH... FORMAT 1/85 COMPATIBLE 16/9. SON 5.1 (VF ET VO). SUPPLÉMENTS : COMMENTAIRES AUDIO D'ADRIAN PAUL ET DE MICHAEL OBLOWITZ - BANDE-ANNONCE. DIST : GCTHV
DISPONIBLE EN VHS ET DVD

Adrian Paul, Bokeem Woodbine et quelques vampires aux dents molles.



Star Trek : Enterprise

UNE NOUVELLE DÉCLINAISON DE LA CÉLÈBRE SAGA INTERSTELLAIRE S'ANNONCE À L'HORIZON : LE NOUVEAU **STAR TREK**, LOIN DES CLICHÉS MOQUEURS CHERS À NOS COMPATRIOTES, S'AFFIRME COMME UNE SÉRIE ORIGINALE, INVENTIVE ET DÉCOMPLEXÉE. SI VOUS ÉTIEZ JUSQUE LÀ RÉTIF À LA TREKMANIA, C'EST LE MOMENT DE VOUS Y METTRE...

Pour comprendre l'importance d'*Enterprise*, quatrième série dérivée de l'univers *Star Trek* imaginé en 1968 par Gene Roddenberry, il faut avant tout de ne pas succomber à l'incroyable mauvaise foi des détracteurs (nombreux) de la franchise, qui en sont toujours restés au pauvre William Shatner utilisant un corset pour rentrer sa bedaine, au capitaine Picard s'égosillant à prononcer son nom (John Louc Picarde !!) ou aux oreilles de Spock, ô combien mises en valeur par les uniformes de Starfleet ! Car, il faut le reconnaître, *Star Trek* est encore victime en France de préjugés ridicules vieux de 20 ans ! Il suffit, pour s'en convaincre, de noter l'ignorance totale du public quant aux séries ultérieures, *Deep Space 9* et *Voyager* (initiées en 93 et 95 par le roublard Rick Berman), et toujours diffusées au compte-gouttes dans l'hexagone. Pourtant, dieu sait (pour ne pas dire Q) qu'en termes de scénarios, de mise en scène et d'interprétation, *Next Generation* est aussi éloigné du *Star Trek* original que *Piège à grande vitesse* peut l'être de *Piège en haute mer* (la comparaison est foireuse mais les amateurs de Steven me comprendront). Alors non ! *Star Trek*, ce ne sont pas des personnages en pyjamas, des aliens en plastique ou des décors en carton-pâte qui s'effondrent devant la caméra. Depuis les dernières saisons de *STNG*, *Star Trek* a entamé un virage à 180°. Si la vision utopiste et immaculée du futur persiste, jusqu'au langage technologique toujours dérivé des théories actuelles (Stephen Hawking, dont les travaux ont inspiré le noyau de dilithium des vaisseaux, est un grand fan de la série !), si les réflexions métaphysiques perdurent, l'univers de *Star Trek* est toutefois devenu plus sombre, plus complexe avec l'arrivée de *DS9*, développant des scénarios fabuleux qui mixent avec brio dilemmes moraux et questions fondamentales sur la condition humaine. Des scénarios qui, surtout, ont abandonné l'aspect serial (chaque épisode se suffisant à lui-même) pour développer de façon cohérente un univers plus vaste, où les relations diplomatiques, les conflits, et les louvoiements politiques s'enchevêtrent d'un épisode à l'autre et évoluent au fil de la série. Mêmes les effets spéciaux ont progressé, offrant désormais d'excellents matte-paintings et des séquences en images de synthèse crédibles (moins numériques que celles de *Babylon 5*, son grand concurrent). Il est donc impératif, pour apprécier *Enterprise*, de se replonger dans *DS9* et *STNG*, toujours diffusés sur Canal Jimmy, en faisant table rase de tout préjugé. Le choc n'en sera que plus jouissif !

Cela dit, l'univers *Star Trek* entame avec *Enterprise* un nouveau virage. Plutôt que de réitérer des concepts éculés, au futurisme presque fantastique, les concepteurs (Berman et le designer Michael Okuda) se sont dit que la saga était devenue si mythique qu'il était temps d'en explorer l'histoire et la légende.

Dans la même veine que le film *First Contact*, qui racontait la première rencontre avec les Vulcains, *Enterprise* effectue un bond en arrière de 150 ans par rapport à la série originale, et se situe donc au 22ème siècle. 90 ans après le premier vol interstellaire de Zephram Cochrane, qui allait entraîner la création de la Fédération,



Enterprise débute à un moment critique. Depuis un demi-siècle, les Vulcains ont interdit l'exploration spatiale aux Terriens sous des prétextes douteux exaspérant Starfleet. La découverte impromptue d'un soldat Klingon sur Terre, blessé par une race extraterrestre inconnue, va pourtant accélérer les événements. Sous la pression du commandant Jonathan Archer (et oui, Scott Bakula de *Code Quantum* !), qui souhaite ramener le Klingon sur Qronos, les Vulcains céderont et autoriseront le départ du tout premier vaisseau *Enterprise*, à la recherche de nouveaux mondes perdus...

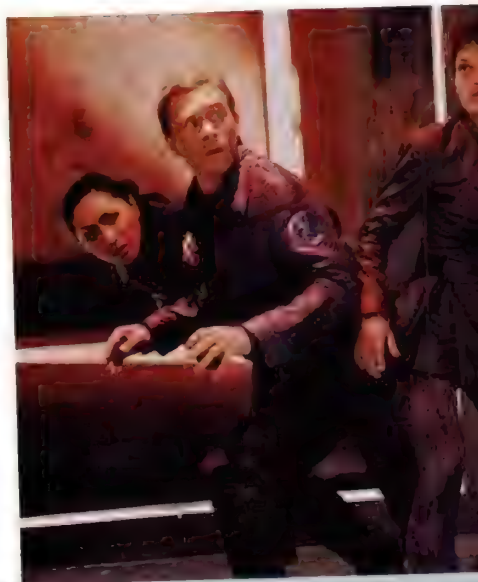
Sorte de « prequel » s'amusant sans complexes de la mythologie *Star Trek*, *Enterprise* développe du coup un univers plus réaliste, où l'identification aux personnages, véritables cow-boys ricains confrontés comme des gamins à l'inconnu, est immédiate. Car, pour la première fois dans *Star Trek*, les héros ne sont pas des icônes instantanées mais de vrais « rookies », inquiets et vulnérables, qui



La nouvelle équipe de *Star Trek* au grand complet. évoluent maladroitement dans un vaisseau « cheap », qui commettent sans cesse des boulettes, qui ont peur d'utiliser les téléporteurs, ou qui s'extasient sur leurs premiers pas dans l'espace ! Si l'on regrettera un générique ridicule (genre *L'Etoffe des héros* avec une musique à la Bon Jovi, j'hallucine !), les premiers épisodes sont extraordinaires, à la fois drôles, rythmés, toujours dictés par des considérations humanistes, et regorgeant de références aux séries précédentes (la présence de Jeffrey Combs, qui incarnait déjà Weyoun dans *DS9*, par exemple). Loin de l'univers immaculé, presque hermétique, des premières séries, *Enterprise* apporte enfin à *Star Trek* un certain concept de fragilité, d'humanisme en devenir, comme une philosophie moins abstraite et plus proche des sentiments. En témoignent quelques scènes érotiques avec la superbe Jolene Blalock, ou d'autres plus violentes qu'à l'accoutumée, qui risquent enfin de surprendre et d'intriguer un plus large public.

C'est paradoxalement dans ce récit des origines que la plus vieille et la plus célèbre saga de l'histoire de la télévision révèle sa véritable maturité. « Engage ! »

Site Internet : <http://www.startrek.com/launch/>
Diffusion : encore inconnue en France



Patlabor II

PATLABOR II EST UN MONUMENT DU CINÉMA D'ANIMATION NIPPON. POURTANT, BIEN QUE DÉJÀ SORTI EN DVD 1/, CE TITRE DEMEURE SCANDALEUSEMENT INCONNU DU GRAND PUBLIC FRANÇAIS. LA SORTIE D'AVALON EST UNE BELLE OCCASION POUR (RE)DÉCOUVRIR LE CHEF-D'ŒUVRE DE MAMORU OSHII, UN FILM SOUVENT CITÉ COMME MODÈLE PAR LES CINÉPHILES AVERTIS, COPIÉ PAR DES CINÉASTES PEU SCRUPULEUX (THE SIEGE DE EDWARD ZWICK) ET ÉRIGÉ EN RÉFÉRENCE ABSOLUE PAR JAMES CAMERON...

Trois avions pénètrent l'espace aérien de Tokyo. La capitale japonaise est menacée par un ennemi invisible. Le ciel n'est plus qu'une chape de plomb incapable de protéger les arrogantes tours de verre et de chrome qui s'élancent vers le ciel. La seule démocratie pacifique de la planète est sur le point d'entrer en guerre. Elle ne sait même pas contre qui... La nuit tombe alors sur la ville. La neige aussi. Sur les canaux, les bateaux glissent, imperturbables. Une femme attend son amant. C'est un criminel. Elle porte dans son holster un pistolet de service, partagée entre le désir de punir et l'envie de pardonner celui qu'elle a aimé...

Dans un monde (le nôtre) où la prospérité se construit sur les vestiges de la misère qui l'entoure, peut-on encore parler de paix ? Tsuge, un militaire japonais, en doute. Afin de trouver la réponse à la question qui brûle ses lèvres : « À une juste guerre, doit-on préférer une paix injuste ? », il va sacrifier sa carrière, sa vie et son honneur.

Ayant tissé une toile mortelle menaçant les structures sociales, militaires et politiques de Tokyo, il va amener le Japon au bord de la guerre civile...

Le cellulôid de **Patlabor II** est déchiré par un nombre incalculable d'angoisses, dont les premières sont politiques. L'article 9 de la constitution déclare : « Le Japon renonce à la guerre en tant que droit souverain de la nation ». Mais, depuis le conflit coréen, cet article est soumis à une lecture de plus en plus libre, ayant abouti à l'envoi de soldats nippons (censés ne pas exister) au Cambodge (on peut situer la première scène du film **Patlabor II** dans ce pays). Depuis lors, les discussions autour de l'article 9 divisent l'opinion publique, deux écoles s'affrontant. Celle qui souhaite convertir le capital économique en capital politique, afin que la voix du Japon se fasse entendre sur la scène internationale, quitte à violer l'article 9 en envoyant des soldats à l'étranger. Celle prônant un pacifisme intégral, au risque de laisser l'archipel à tout jamais incompris des sociétés occidentales, qui n'hésitent pas à recourir à la guerre pour défendre les « valeurs » de la démocratie et le droit international.

Sur ces fondations complexes, Mamoru Oshii a bâti un magnifique écheveau d'intrigues. D'abord, il s'interroge dans **Patlabor II** sur l'amnésie de son pays, qui a goûté à une paix prospère depuis la fin de la seconde guerre mondiale, mais n'a jamais réglé sa dette, ni fait d'excuses aux États qu'il a envahi.

Ensuite, il questionne la dimension émotionnelle d'un conflit armé, notion qui semble



avoir déserté les esprits japonais, optimistes cyniques et incorrigibles qui investissent leur énergie dans des rixes économiques alors que d'autres parcourent les champs de bataille.

Puis, comme il met en scène un thriller urbain, il en profite pour donner une leçon d'architecture filmique. De l'avis d'éminents géographes nippons, **Patlabor II** est le seul film qui ait jamais réussi à capturer l'âme de ce vaste magma d'hommes et de bâtiments, sédiments de vie et de béton, de briques (et surtout de broc) qu'est Tokyo. Dans

Alphonse, robot emblématique de la série (design de Hiroyuki Okiura et Takada Akemi).

Patlabor II, la cité s'anime littéralement. Elle devient le personnage clé du scénario de Kazunori Ito. Pour preuve, les complots se fomentent lorsque, tel un narcisse gargantuesque et irresponsable, la mégalopole réfléchit sa propre image à l'infini. Ils se résolvent quand Oshii se décide à peindre le jardin 2/ qui est escamoté au cœur même de la capitale. Et, chaque plan de la ville fait exactement écho à la voix intérieure des protagonistes apparaissant dans le champ de la « caméra ». Limpide...

Enfin, Oshii utilise les émotions de ses personnages et le tissu urbain de Tokyo pour construire un labyrinthe de sentiments et de plans fixes qui livre ses secrets lors d'un ultime panorama aérien, photographie fantasmée de la baie de Tokyo à l'aube... La puissance phénoménale d'un film comme **Patlabor II** réside dans le refus de son metteur en scène d'employer des formules usées pour invoquer la magie du cinéma. Ici, elle opère d'elle-même, séduite par la beauté de formes géométriques insolites et par l'intelligence d'un scénario dense et envoûtant. Une certaine idée de la perfection.

1/ Attention, l'édition française ne respecte pas le script et les dialogues originaux, qui sont lénifiés mais conservent heureusement une partie non négligeable de leur impact.

2/ Contre toute attente vivent à Tokyo des millions de « villageois » qui sont prisonniers des remparts de béton, de fer et de néons. Leurs maisons-bonbonnières sont entourées d'arbustes dont la fonction est moins de préserver leur intimité que de protéger les radis du potager.

NEWS

• La Fnac et Mad Movies organisent une rencontre avec le réalisateur Mamoru Oshii le 14 mars à partir de 18h00 à la Fnac des Halles (Paris). J'ai comme l'impression qu'il va y avoir du monde...

• Le film et les OAV de *La Légende de Crystania*, qui peuvent être considérés comme des préquelles des *Chroniques de la guerre de Ladessa*, sont annoncés en DVD chez Kazé.

• Chez Dynamic Vidéo on murmure que les DVD de *Manie Manie et Harnagodon*, deux œuvres majeures de Rintaro, sont en court de préparation.

• Ce n'est pas parce que l'on a été les premiers à en parler, mais on vous rappelle que *Le Voyage de Chihira* (dont on vous reparle longuement le mois prochain) a reçu l'Ours d'Or à Berlin. C'est la première fois qu'un film d'animation reçoit la récompense suprême dans un festival de cinémas internationaux.

Silent Hill 2

KONAMI / PLAYSTATION 2

ACCUEILLI PAR LES GAMERS DU MONDE ENTIER COMME LE SAINT GRAAL DE LA CHOCOTTE, SILENT HILL 2, SUITE SOUS AMPHÉTAMINE DU TRIP CLAUSTRO DE KONAMI, CONSTITUE À NOUVEAU, L'AIR DE RIEN, UNE NOUVELLE AVANCÉE THÉMATIQUE DANS LE DOMAINE VIDÉO-LUDIQUE.

Depuis trois longues années, James Sunderland se morfond, incapable de faire le deuil de sa femme. Lorsqu'il reçoit une lettre l'invitant à se rendre à Silent Hill, et qu'il y reconnaît l'écriture de son épouse décédée, il caresse l'espoir, insensé, de la revoir en ces lieux mystérieux. Le voici au bord d'une route, dans de sordides toilettes publiques, à contempler dans une glace grasseuse ses traits épuisés. **Silent Hill 2** vient à peine de commencer que, déjà, on réalise qu'en sus de l'avancée graphique (PS2 oblige), les développeurs de Konami ont été piocher avec allégresse dans la bible ultime des origines de la peur : l'« inquiétante étrangeté » de ce

dans des chemins de traverse, de préférence étroits et humides. Une fois de plus, l'évidence du symbolisme freudien nous prend à la gorge (remember un certain **Phenomena**, où l'héroïne se retrouvait dans un trou sous terre avant de plonger dans un bain de putréfaction ?) et certains hardcore gamers peu portés sur l'esthétisme réfléchi en profiteront pour faire la tronche. Car outre ces aspects dirigistes qu'on pourrait prendre (à tort) comme une astuce pour nous éviter des tableaux trop vastes, l'équipe de Konami a également appliqué un filtre à l'image, de sorte qu'un grain détériore volontairement le visuel, renforçant notre violente immersion dans le glauque (une fois le jeu terminé, une option permet d'enlever le filtre, et l'on réalise alors toute son importance).

intimement musique et effets sonores (ah ! la radio qui crache à l'approche des ennemis !), **Silent Hill 2** laisse assez loin derrière lui le souvenir des pixels grossiers de la version PS1. Certes, la partie se termine en 10-12h en mode normal, mais on préfère 10h trop intenses à 150h de vent. De toute façon, 4 fins différentes (plus 1 cachée), voguant de l'ultra-malsain au repos du guerrier, attendent le maniaco-dépresseur qui aura enclenché le mode « hard ». Et s'il fallait une dernière preuve du sérieux et de l'amour apporté à ce jeu « plus court qu'à l'ordinaire », il suffira de se reporter au making-of disponible en annexe (une première en Europe !), un bonus moins promotionnel qu'il n'y paraît, et qui entérine l'idée que les mentalités se sont massivement ralliées à ce nouvel art de conteurs...

KONAMI 'S BOULEVARD

Entre purée de pois et couloirs obscurs éclairés à la torche, peuplés de jappements lugubres apportés par l'écho lointain, **Silent Hill 2** assume ses références cinématographiques ou littéraires, sans pour autant les jeter au visage du joueur. Si les tonalités à la Lynch ou à la Cronenberg ne surprennent guère, on reste surpris et séduits par la présence de figures ectoplasmiques animées de spasmes infernaux, et directement héritées de **L'Échelle de Jacob**. Des visions de cauchemar qui obligent à plus d'une reprise à lâcher le pad, histoire de reprendre son souffle. Et ceux que la violence graphique n'atteint pas subiront de toute façon le contre-coup d'une thématique qui va puiser au plus profond de notre psyché. Les trois axes de la saga **Silent Hill** (l'amour, la vie, la mort) se déclinent en une multitude de sous-sections duales (sexe/violence, ingestion/déjection, éclosion/pourriture, nostalgie/peur de l'avenir) qui assurent à chaque joueur en présence d'être confronté, tôt ou tard, à une terreur aussi authentique que personnelle. Du grand art.

QUELQUES HEURES EN ENFER...

Avec une gestion des ombres et lumières tout bonnement incroyable, qui enterre sans peine un **Alone in the Dark 4**, et une bande-son qui, en référence au premier opus, mêle

bon vieux Dr Freud. Décrépitude des corps, environnement organique pourrissant, déjections, bref toute une partie de la stimulation inconsciente du joueur qui avait assuré au premier opus un renom plus que mérité.

CAMÉRA « AU SECOURA ! »

À l'inverse de la série des **Resident Evil**, qui recrée les ambiances du cinéma d'horreur en lui empruntant ses cadres, son découpage, et donc avant tout son jeu sur le hors-champ (si j'avance, quelle surprise m'attend ?), la saga des **Silent Hill** fait grand cas de sa forme continue de « plan-séquence ». Quoi qu'il advienne, en effet, le personnage demeure le point central du cadre et de notre attention, surtout lorsque ce dernier se retrouve perdu au sein de denses brouillards volumétriques du plus bel effet. À l'occasion, la caméra n'hésitera pas à effectuer des travellings à travers les arbres environnants, insinuant le désagréable sentiment d'être épié, et se positionnera parfois carrément devant le héros, un effet osé qui nous oblige, du coup, à avancer à l'aveuglette en n'ayant plus à l'écran que l'image de sa propre émanation. Et si la maniabilité de ce héros s'avère plus rigide qu'à l'accoutumée, elle n'est en rien un frein à la jouabilité. En effet, les développeurs ont pris soin de nous bloquer occasionnellement les passages pour nous obliger à nous engouffrer



Le sexe dit « faible » à la sauce Konami. Séduisant, non ?



Giger toys

SORTIE IMMINENTE CHEZ MCFARLANE TOYS D'UNE NOUVELLE COLLECTION BÂTIE AUTOUR DU TRAVAIL HAUTEMENT ORIGINAL DU PEINTRE SUISSE H.R. GIGER. OU QUAND PRODUITS DÉRIVÉS ET ART MODERNE FONT BON MÉNAGE...

Aujourd'hui, les jouets sont redevenus le produit dérivé numéro un de tout film, comic-book ou série télé qui se respectent. Le marché a explosé suivant la demande sans cesse croissante d'une nouvelle génération d'afficionados. D'énormes gammes accompagnent les blockbusters (*Star Wars*, plus de 200 figurines en moins de cinq ans), des boîtes indépendantes resuscitent des personnages oubliés (les jouets *Tron* viennent d'être réédités), les stars du Hard-Rock ont droit à leurs figurines (Kiss, AC/DC, Metallica...).

Face à ce phénomène, McFarlane Toys a décidé d'élargir encore un peu plus le spectre en approchant H.R. Giger pour tenter de recréer en 3D son univers graphique. Le pari est osé, mais en découvrant les premières images des prototypes prêts à sortir, on salive d'impatience.

Peintre Suisse, H.R. Giger est un vétéran de la Science-Fiction. Peintre, sculpteur, il évolue depuis près d'un demi-siècle dans un univers sombre et terrifiant peuplé de peurs et de cauchemars. Au milieu des années 70, il invente le style bio-mécanique qui le rendra célèbre. C'est à ce moment que Dan O'Bannon et Ridley Scott découvrent son travail et lui confient sans hésitation le design de la créature du premier *Alien*. Bingo, le monstre est une réussite incontestable qui marquera à jamais l'histoire du cinéma.

Au moment de la sortie du premier *Alien*, la Fox était dans l'euphorie du phénomène *Star Wars*, qui avec son merchandising énorme multipliait les recettes. Il était normal qu'un jouet Alien soit mis en production. À l'époque, c'est la marque Kenner qui décidera de sortir une poupée de 50 cm à l'image du monstre. Magnifiquement réalisée, enfermée dans une boîte reproduisant les peintures de Giger et accompagnée d'un miniposter, cette poupée est un rêve pour tout fan du film. Giger lui-même décrit ce jouet comme le plus proche de sa création originale. Malheureusement, niveau marketing, Kenner va se planter en beauté. Vraisemblablement, les designers de la marque n'avaient pas vu le film avant la sortie du jouet et ont ciblé les jeunes enfants en le mettant en place de façon massive dans les grandes surfaces. Après avoir été terrifiés par le destin sordide de l'équipage du *Nostromo*, les parents ne voulaient surtout pas que leurs bambins ramènent à la maison le monstre vedette. Échec commercial. Dans un deuxième temps, certaines ligues de moralité à qui le caractère sexuel de la créature n'avait pas échappé ont fait le forcing pour que le jouet soit retiré des supermarchés. Toute la production a été soldée dans quelques «troifoiriens» et les pièces restantes ont été pilonnées, transformant cette poupée en collector absolu.

Quand James Cameron reprend le flambeau en lançant la production du deuxième film, il s'associe à Stan Winston pour développer l'univers des *Aliens* et leur apporter une mère. Si *Aliens* est un énorme film qui surenchérit parfaitement sur le premier, Cameron, Winston et la Fox n'ont pas fait appel à Giger pour les visuels liés aux créatures. Très vite, après le carton au box-office de cette séquelle, on a vu apparaître des jouets grotesques déclinant les *Aliens* sous toutes les formes, accompagnés de marines de toutes les couleurs et d'accessoires inutiles. Pour ne pas retomber dans le même piège que le premier jouet, Kenner, toujours fidèle à la licence, a créé une gamme «cartoon» pour éviter les problèmes. Sans rapport avec la bête originale, ces *Aliens* rigolos ont très vite disparu, ce qui n'est pas un mal. Même si on l'a bêtement écarté d'*Aliens*, les incursions de Giger au cinéma continuent. Après avoir peint l'univers glauque des fantômes de *Poltergeist 2*, Giger va une nouvelle fois décliner sa géniale bio-mécanique avec *La Mutante* (ou comment transformer un top-model en créature dégoulinante). Des années après la sortie du film, McFarlane Toys touchera pour la première fois à son travail en éditant deux figurines tirées de *La Mutante 2* dans sa première gamme Movie Maniacs. Le Patrick, éloigné des créations originales du peintre ne ressemble pas à grand chose mais la *Mutante* elle-même reflète bien l'énergie malsaine du costume dessiné par Giger pour le film. Le gros succès de la gamme a sûrement contribué à la volonté de McFarlane de contacter directement l'artiste pour collaborer plus en profondeur. Sur le troisième volet de la saga *Alien*, les producteurs ont rectifié le tir en s'adressant à nouveau à Giger. Heureusement. Sa déclinaison de l'*Alien* en créature féline sauve un peu le film aux yeux des fans de la première heure. Échau-

Li 2, reproduction d'une toile de Giger chez McFarlane Toys.



L'alien original édité par Kenner, avec ou sans le dôme, au choix.

dés par l'échec des toys *Aliens*, aucun distributeur de jouets ne se risquera à sortir une gamme liée au film de Fincher. Halcyon, une marque de maquettes aujourd'hui disparue sortira quand même quelques kits devenus introuvables. C'est le *Alien Resurrection* de Jeunet qui relancera la franchise *Alien* chez les marchands de jouets. La gamme sortie par Hasbro (qui a avalé Kenner, toujours détentrice des droits) brillera par sa qualité mais H.R. Giger, encore une fois absent de la production, ne donnera pas aux monstres la véritable dimension dont les toys avaient besoin pour devenir des classiques. Comme quoi la présence de l'inventeur est véritablement nécessaire pour assurer un suivi chez les fabricants. Sans lui, l'*Alien* perd son âme...

H.R. Giger revient aujourd'hui dans le monde des produits dérivés avec un diorama commandé par McFarlane Toys : une reproduction d'une de ses toiles les plus célèbres : *Li 2*. Pour ce projet, la démarche de McFarlane est extrêmement intéressante. Pour une fois, on se focalise sur une création du peintre autre que ce qu'il a fait pour le cinéma. Giger est avant tout un artiste. Ses diverses collaborations avec Hollywood l'ont fait connaître auprès d'un public normalement peu enclin à se pencher sur l'art contemporain mais l'ont aussi un peu enfermé dans une image S-F/Gothique sans forcément donner accès au reste de son œuvre. Grâce à cette figurine, les portes vont s'ouvrir et ceux qui ne la connaissaient pas vont enfin découvrir une des œuvres fondatrices du style bio-mécanique qui a engendré *Alien*. La genèse de ce jouet n'aura pas été facile. Initialement prévu pour la rentrée 2001, il a d'abord été repoussé jusqu'à Noël. Pris par des problèmes techniques, les designers de chez McFarlane ont finalement repoussé sa sortie au printemps 2002. La date semble définitivement arrêtée. Ces multiples annulations prouvent le soin apporté à la réalisation de cette pièce. Giger a bien sûr été consulté pour approbation du prototype et du packaging. Ce diorama semble donc être une merveille...

Comme Wahrol en son temps ou Keith Haring dans les années Hip-Hop, H.R. Giger passe de l'art contemporain au produit dérivé en passant par le cinéma de genre et nous prouve une fois de plus qu'il n'existe pas de barrières entre les différentes formes de cultures. Seuls les très grands artistes sont capables de faire ça.

Numa RODA-GIL

(Ces jouets sont disponibles à la librairie Arkham, 15 rue Soufflot, 75005 Paris. Tel. : 01 40 51 82 55)

Le musicien et la mort

Interview Kenji Kawai

EMBLÉMATIQUE COLLABORATEUR DE MAMORU OSHII, KENJI KAWAI (LUNETTES ROUGES, PATLABOR, KEREBEROS PANZER COPS, TALKING HEAD...) EST DEPUIS LONGTEMPS CONSIDÉRÉ AU JAPON COMME UN DES GRANDS DE LA BOF. IL AURA POURTANT FALLU ATTENDRE 1995 ET GHOST IN THE SHELL POUR QUE SON TALENT NE SE RÉVÈLE À LA FACE DU MONDE. EN ATTENDANT SA DERNIÈRE COMPOSITION (SAMOURAÏS, LE FILM DE GIORDANO GEDERLINI, CHRONIQUÉ DANS MAD N°134), NOUS PROFITONS DE LA SORTIE PRESQUE SIMULTANÉE DE RING II ET D'AVOLON POUR PARTIR À LA RENCONTRE DU VIRTUOSE...

L'influence de vos parents, de Deep Purple et de Santana a été déterminante dans votre choix de carrière ?

Mon père était un fan de musique de film. J'en écoutais sans arrêt. J'ai baigné dans cet univers. D'ailleurs, pour l'anecdote, mon père aimait beaucoup les compositeurs français de variété. Comme j'étais petit, je n'avais pas les moyens de m'acheter mes propres disques, alors j'écoutais ce qui passait à la radio. Ce sont là les premières sources de mon inspiration et de ma passion. En fait, les influences de Santana et de Deep Purple remontent aux années pendant lesquelles j'étais au lycée. Ensuite, à la Faculté, où les profs me voyaient rarement, j'étais plus inspiré par des ambiances jazz-fusion. Aujourd'hui encore, je puise beaucoup à cette source, même si cela n'est pas forcément très évident lorsque l'on écoute ma musique.

Vous deviez composer la musique du Pacte des loups. Que s'est-il passé ?

En fait, plusieurs projets m'ont été proposés simultanément : Jin-Roh, Patlabor III et Le Pacte des loups. Jin-Roh n'a finalement pas été réalisé par Mamoru Oshii mais par Hiroyuki Okiura, qui a choisi un autre musicien. En ce qui concerne Le Pacte des loups, comme j'étais déjà engagé sur Patlabor III, je ne pouvais honorer la demande de Christophe Gans. C'est dommage, car le projet Patlabor III ayant pris plus de deux ans de retard, j'aurais pu modifier mon emploi du temps pour travailler sur les deux films.

Et votre rencontre avec Hideo Nakata sur Ring ?

Le producteur Takenori Sento a joué les entremetteurs. J'ai tout de suite beaucoup apprécié notre collaboration. Je préfère travailler lorsque le film est déjà tourné, de manière à pouvoir composer la partition la plus juste. Or, pour Ring, Hideo Nakata m'a à chaque fois montré un montage presque définitif des films. Il était question de construire un univers sonore discret mais très sophistiqué. Hideo m'a assisté du début à la fin des séquences d'enregistrement. Il m'a également demandé de retravailler l'ambiance acoustique du film. Nous avons parfois manqué avec les techniciens plus de 50 pistes pour superposer un maximum de sons. Nous voulions que le mixage possède une connotation étrange, comme si l'on était dans un autre monde. Par exemple, pour les coups de téléphone, nous avons mélangé quatre sonneries différentes de manière à obtenir une tonalité glacée et inimitable. Nous ne voulions pas que les interventions psychiques de Sadako soient «hollywoodiennes». Ce genre de détails n'est pas du tout insignifiant.

Vous affirmez que « la musique ne sert pas uniquement à évoquer l'amour mais également la peur latente

te que l'on éprouve face à la mort »...

Je recherche par le biais de mes compositions à créer une musique qui pourrait évoquer l'instant où l'on meurt. Je n'essaie pas de mettre en relief la peur que l'homme éprouve face à la mort, mais je tente de suggérer par des sons une ambiance qui pourrait naître de la rencontre avec la mort. J'ai beaucoup d'estime pour les compositeurs comme Burt Bacharach qui sont capables de retranscrire sur leur partition cet instant fatal. J'aimerais un jour égaler leur talent en parvenant, à mon tour, à trouver une musique reflétant une vision de ce moment tragique.

Cette approche vous sert-elle pour composer la musique d'un film comme Ring II ?

En fait pas vraiment. Pour des films comme Ring II ou Ghost in the Shell, où l'ombre de la mort plane sur tout le métrage, c'est même plutôt le contraire. Je me fais violence pour ne pas retranscrire cette vision que j'ai de la mort, ou alors seulement au moment opportun. Par exemple, dans Ring II, le seul passage où j'ai pensé à la mort c'est celui montrant l'accident tragique de Reiko Asakawa, la mère du jeune héros.

Le succès de Ring a-t-il compliqué votre travail sur Ring II ?

Je suis habitué à travailler sur des séquences, comme pour Patlabor ou

Vampire Princess Miyu. Ça n'est pas un critère très important pour moi, car je considère toujours un film comme une entité propre et autonome. En fait, les conditions de travail sur Ring II étaient tout simplement meilleures. Je connaissais déjà le sujet. J'ai donc pu affiner le travail fourni sur le premier opus.

Est-il aisé de faire peur par l'usage de la musique ?

Répondre oui serait présomptueux. Je pense que la musique joue un rôle primordial dans l'effroi du spectateur. Je recherche tout d'abord des sons désagréables. Ensuite, la composition ne doit pas être mélodique, avec un thème récurrent. Il faut trouver des arrangements lancinants ou changer très rapidement de volume, mais cette dernière technique n'est pas très noble. Pour Ring II, je ne l'ai pas beaucoup employée car Hideo Nakata, tout en souhaitant rendre hommage au cinéma d'horreur, ne désirait pas utiliser ses effets les plus usés. Par contre, le violon est un instrument essentiel pour invoquer la terreur. Dans ce genre de film, son emploi me semble prépondérant.

Votre rencontre avec Naoko Asari et Mamoru Oshii a été déterminante pour votre carrière ?

Alors que je travaillais pour des publicités, Naoko Asari m'a suggéré de composer des musiques pour des films animés. Elle m'a permis de rencontrer Mamoru Oshii qui,

paradoxalement, allait réaliser son premier film «live», Lunettes Rouges, pour un budget microscopique. Comme je possédais tout le matériel nécessaire à l'enregistrement, Mme Asari savait que mes tarifs n'étaient pas prohibitifs. Oshii m'a engagé et notre collaboration dure maintenant depuis 15 ans.

Comment se sont déroulées les séquences d'enregistrement d'Avalon ?

Étrangement, Mamoru Oshii m'a demandé de composer avant le tournage. Or, je n'aime pas trop travailler ainsi et lui non plus. Je préfère me fondre dans le décor d'un film. Cette fois c'est ma composition qui a influencé Oshii sur certains choix scénaristiques. En plus, les prises de vues ont débuté par la scène où la cantatrice chante devant le public. Cette séquence (une des clés du long-métrage) étant la première à être filmée, elle a littéralement donné le ton du reste du tournage. Au départ, Oshii voulait une musique de type européen. Le film se déroulant en Pologne, j'ai logiquement opté pour des sonorités locales et pour le choix du polonais pour les paroles des chansons. Ensuite, j'ai pleinement utilisé les connaissances en musique classique qui m'ont été inculquées dès mon plus jeune âge par mes parents. J'ai donc composé Voyage to Avalon, une maquette est partie en Pologne et j'ai enfin donné mes instructions à un arrangeur qui a dirigé le Philharmonique. Comme je ne suis pas chef d'orchestre, je ne me sentais pas très à l'aise dans ce rôle et je ne l'ai pas assumé.

Mamoru Oshii est réputé pour être très exigeant...

Il recherche toujours des sons bizarres et compliqués. Il comprend parfaitement la musique et lui accorde une place prépondérante dans ses films. Il recherche le bruit parfait. Avec lui, il m'arrive souvent de ne pas utiliser d'instruments classiques mais des plaques de cuisine ou des rayons de bicyclette. C'est étrange mais très stimulant sur le plan créatif.

Il projette aussi beaucoup de renseignements dans les musiques de ses films, notamment dans le soin apporté aux paroles. Travaillez-vous de concert sur ce point précis ?

Vous avez entièrement raison. La fin de Ghost in the Shell emploie un très ancien dialecte japonais, le Yamato. Dans Avalon, les paroles de chaque couplet sont susceptibles d'apporter des éclaircissements sur le déroulement de l'histoire. Mieux, le titre de certaines chansons, comme Log In et Log Off, donnent aussi de précieuses indications aux spectateurs. Mais je ne peux pas vous dire où, dans Avalon, est la réalité, sinon Kazuniro Ito me tue (rires). Les choix linguistiques sont effectués par Mamoru Oshii. Moi, je me base le plus souvent sur ses indications pour composer ma musique. En fait, Oshii me transmet ses idées et il me demande de les mettre en valeur. Pour Avalon, j'ai fait des recherches sur la mythologie arthurienne. Je me doutais que cela correspondrait aux souhaits d'Oshii, qui m'a d'ailleurs demandé d'approfondir ces études avant d'achever la partition. J'écris les paroles des chansons des films d'Oshii en suivant ses indications et ses envies. Bien sûr, je les rédige en japonais, lui les fait traduire dans le langage qui convient.

Propos recueillis et traduits par Bertrand ROUGIER



David Lynch

MICHEL CHION - ÉDITIONS DES CAHIERS DU CINÉMA
288 PAGES - 23 € (150,87 F).



La première édition datant de 1992, Michel Chion a profité de la récente sortie de *Mulholland Drive* pour remettre à jour son étude sur l'œuvre de David Lynch. L'originalité de son propos tient avant tout dans la manière qu'il a d'aborder ladite œuvre. Loin des clichés figés, dépeignant l'auteur de *Blue Velvet* en grand malade maniaco-dépressif ou en esthète macabre et décadent, Chion est allé débusquer avec perspicacité toute la tendresse et l'humanité qui transparaissent des images lynchienues. C'est en effet un réel plaisir de voir un connaisseur affirmer une bonne fois pour toutes que David Lynch est bel et bien un romantique. Toutefois, s'il n'y a rien de plus difficile que de questionner une œuvre aussi glissante et aussi rétive à l'analyse, l'auteur n'échappe pas lui aussi à une certaine tendance universitaire qui tend à convoquer toutes sortes de savoirs (découlant principalement des sciences humaines) afin d'appliquer à l'objet analysé diverses grilles de lecture plus ou moins légitimes. Cette manière littéraire d'aborder le cinéma (qui est bien souvent une marque de fabrique chez les Cahiers du Cinéma) peut gêner aux entournures, mais avouons tout de même qu'elle est assez intelligemment diluée dans l'ouvrage pour ne pas créer chez le lecteur un ras-le-bol trop marqué. De plus, le texte ne lésine pas en matière d'informations et d'anecdotes sur les différents films de Lynch, ce qui contribue nettement à atténuer le défaut évoqué à l'instant. On pourra regretter une dernière chose : le fait que Michel Chion n'ait pas souligné le caractère parfois trop volatile des derniers films de Lynch, et l'impression que l'on ressent en les voyant d'assister à des exercices de style en roue libre, avant tout destinés à dérouter ses admirateurs et ses exégètes. Comme si Lynch tendait de plus en plus à instrumentaliser son cinéma (même si en la matière, il est loin d'atteindre la putasserie condescendante d'un David Cronenberg).

FANZINES

Suspiria

Un nouveau fanzine, c'est toujours émouvant. Surtout lorsqu'il est placé sous le patronage de Dario Argento et de son chef-d'œuvre *Suspiria* (c'est vrai qu'un zine baptisé *Le Sang des innocents*, ça le ferait nettement moins). Au sommaire de ce numéro 1, un compte-rendu fourni du dernier festival de Gérardmer, le premier épisode d'un feuilleton consacré à un jeune réal qui monte (Peter Jackson qu'il s'appelle), et un historique du cinéma d'horreur. Sympathique et enthousiaste. On attend maintenant le numéro 2, qui sera un spécial Argento. Go on guys !

24 PAGES N/B, COUVERTURE COULEUR,
4,50 € PORT COMPRIS À SUSPIRIA,
ROUTE D'ORAIN, 70600 CHAMPLITTE.

East Side Stories

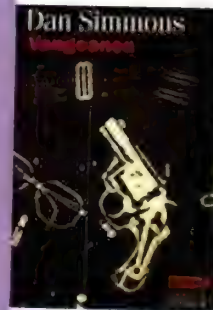
Toujours consacré à l'actualité du cinéma asiatique, le numéro 7 du fanzine classique de Julien Sévéon (oui, le dossier Tokyo underground dans le dernier *Mad*, c'était lui) est enfin disponible. Le programme est comme d'habitude plus que réjouissant, puisque chargé en infos inédites et en articles fouillés. Retour sur les festivals de Cannes, d'Udine et de Pusan, sur le *Time and Tide* de Tsui Hark, sur *Legend of Zu* et *Ich the Killer* (Milke est un génie ?... quel déconneur ce Julien alors !). Bref, une nouvelle livraison d'autant plus copieuse qu'elle a augmenté sa pagination. Du beau boulot pour un zine qui s'affirme de plus en plus comme un incontournable.

64 PAGES N/B, COUVERTURE COULEUR,
5,34 € PORT COMPRIS À JULIEN SÉVÉON,
16 BOULEVARD DE STARSBOURG,
75010 PARIS.

Vengeance

DAN SIMMONS - ÉDITIONS DU ROCHER - 244 PAGES - 18,50 € (121,35 F).

Dan Simmons représente à l'heure actuelle ce qui se fait de mieux dans la science-fiction contemporaine : la saga d'*Hypérion* ou des romans comme l'impressionnant *Échiquier du mal* l'ont imposé tant auprès de la critique que du grand public. Des œuvres denses, labyrinthiques, déployant une richesse imaginative carrément confondante, sans s'interdire au passage de profondes digressions métaphysiques. Avec *Vengeance*, Simmons a décidé de s'octroyer une petite récréation en allant promener sa plume dans les contrées sordides du polar « hard boiled ». Bien lui en a pris ! Car, franchement, tout est fait dans ce bouquin pour contenter l'amateur exigeant : Joe Kurtz est un dur, un tatoué, un de ceux qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Après onze ans de détention au pénitencier d'Attica (pour une histoire de vendetta), il est décidé à reprendre ses anciennes activités de détective privé, mais cette fois-ci pour le compte de Don



Farino, parrain de la mafia au bout du rouleau, et dont le comptable a mystérieusement disparu. L'enquête va s'avérer de plus en plus difficile pour Kurtz, poursuivi et menacé qu'il est par une faune particulièrement dangereuse : flics véreux, gangs de blacks surarmés, nazis d'opérette, tueurs psychopathes... Tout le monde veut tuer Kurtz et tout le monde a une bonne raison pour le faire.

Dans la droite filiation des héros de Dashiell Hammett, Kurtz n'est toutefois pas exempt de qualités humaines : il aime le Jazz, paye sa secrétaire dès qu'il a un billet en poche, et donne son blouson à un copain clochard. Un grand seigneur, quoi... La maestria de Dan Simmons ressort avant tout dans sa capacité à mener de front plusieurs intrigues en les faisant s'entrecroiser. Le ton est simple et sans fioritures, et l'auteur ne s'embarrasse pas de scrupules politiquement corrects pour décrire ses protagonistes. Bref, on l'aura compris, voilà un polar qui défouraille comme il faut, et qui vous scotche à votre fauteuil en 45 chapitres serrés comme un petit noir sur le zinc. Déconseillé aux fiottes.

LE HORS SÉRIE JOHN CARPENTER

L'interview exclusive du réalisateur sur sa carrière.
Tous ses films décryptés et bien plus encore.
148 pages.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____
Pays _____

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Oui, je commande _____ exemplaire(s) de
**MAD MOVIES HORS SÉRIE N°1
JOHN CARPENTER**

Prix unitaire pour l'Europe : 5,95 € (frais de port compris)*

Prix Hors Europe et Dom-Tom (par avion) : 8,99 €

Total : _____ €

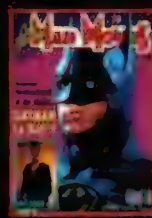
Règlement joint par chèque à l'ordre de **Mad Movies - CPF**

Pour commander :
découpez l'ou plumez
puis le bon de commande, remplissez-le
et envoyez-le avec
votre règlement à
l'adresse suivante

D.J.P.
**MAD MOVIES HORS
SÉRIE**
18 à 24 quai de la
Marne
75164 Paris cedex 19



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION MAD MOVIES



MAD MOVIES

29 Avenir 1984 / Brainstorm / X-tro / Les Dimanches du Fantastique / Int. Joe Dante, Paul Naschy...

32 La Compagnie des Loups / Dune / Greystoke / Rocky Horror Picture Show / David Lynch / Les Films après la bombe / Les séries de Gerry Anderson...

33 Gremlins / Phenomena / 2001 : L'Odyssée de l'Espace / Le Psycho-Killer / Int. Darko Aronoff, Joe Dante, H.G. Lewis...

34 Avenir 1985 / Les Griffes de la Nuit / Dune / 1984 / Brazil / Int. Wes Craven...

35 Re-Animator / Le Jour des Morts-vivants / Lifeforce / Planète Interdite / Le Pléiade Fantastique / Int. Tobie Hooper, Stan Winston, Tom Savini...

37 Mad Max 3 / Legend / Dossier « Sang pour sang » / Int. Ridley Scott, George Miller, Ruggiero Deodato...

38 Retour vers le Futur / La Chair et le Sang / Vampire, Vous Avez Dit Vampire ? / Les Fantastiques australiens / Int. Rick Baker...



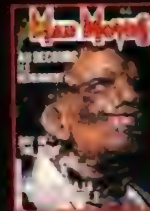
39 Avenir 1986 / Re-Animator / La Revanche de Freddy / Roman Polanski / Richard Fleischer / Le Fantastique indonésien / Int. Stuart Gordon, Jack Sholder, Rick Baker, Michael Powell...

40 Highlander / Link / Chapeau Melon et Bottes de Cuir / L'Alfred Hitchcock / Int. Christophe Lambert...

41 House / Hitchcock / Int. Steve Miner, Sean S. Cunningham, Sergio Martino...

42 From Beyond / L'Invasion Vient de Mars / Poltergeist 2 / Rencontres du 3ème Type / La préhistoire au cinéma / Int. Brian Yuzna, Stan Winston...

43 Dossier Aliens / Critters / Les aventures de Jack Burton / Les extra-terrestres au cinéma...



44 Massacre à la Tronçonneuse 2 / Le Jour des Morts-vivants / Evil Dead / Le Prisonnier / Stephen King / Klaus Kinski / Les films horribles-complices...

45 Avenir 1987 / La Mouche / From Beyond / Jason le Mort-vivant / Int. Stuart Gordon...

46 King Kong 2 / Street Trash / Démons 2 / L'Exorciste / Les anges grunts au cinéma...

47 Evil Dead 2 / Freddy 3 / Indiana Jones / Le Sixième Sens / Int. Michael Mann, Lloyd Kaufman...

48 Hellraiser / Les Sorcières d'Eastwick / Superman, la légende / La série B américaine / Int. Joe Dante...

50 RoboCop / Hidden / Les Maîtres de l'Univers / Les films de n°23 à 49 / Int. Phil Tippett...

51 Avenir 1988 / RoboCop / Opéra / Hellraiser / Hidden / Int. Paul Verhoeven...

52 Running Man / Hellraiser / Hidden / Prince des Ténébres / Les films de Carpenter / Les films de Peckinpah...

53 «Zombies Story» / Elmer / Aux Frontières de l'Aube / Int. Kathryn Bigelow, Frank Henenlotter...

54 Bad Taste / Le Marché du Film 1988 / Les héros du Fantastique / vendredi 13 / Theatromania / Int. Peter Jackson...

55 Chinese Ghost Story / Le Blob / Roger Rabbit / Bad Taste / «Freddy, le mythe» / L'Empire : grandeur et décadence...

56 Freddy 4 / Beetlejuice / Willow / Aux Frontières de l'Aube / Elvira / Les FX d'Evil Dead 2...

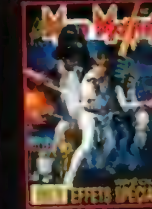
57 Avenir 1989 / Le Blob / Invasion Los Angeles / Hellraiser 2 / Pseudo-samitane...

58 Invasion Los Angeles / La Mouche 2 / Munchausen / Cronenberg : interview et dossier...

59 Batman / Hellraiser 2 / La Mouche 2 / La série TV Freddy...

60 Freddy 5 / Re-Animator 2 / Society / Abyss / Les méchants du Fantastique...

61 Batman / Indiana Jones et la Dernière Croisade / Abyss / Le tour du monde des super-héros...



62 L'Alfred Hitchcock / Re-Animator 2 / RoboForce...

63 Avenir 1990 / Simulacra / Leviathan / Society / Re-Animator 2 / Halloween 4...

64 Dossier «Baskenstien» / Cabal / Freddy TV / Basket Case 2 / Frankenhooker...

65 Total Recall / Akira / Tremors / Halloween 6 / Lumberjack Baw...

66 RoboCop 2 / Freddy 5 / Highlander 2 / Maniac Cop 2 / Star Trek 5...

67 Total Recall / RoboCop 2 / Dick Tracy / Sailor et Lula / Int. Verhoeven, Irvin Kershner...

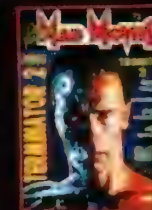
68 «George Lucas : la tâte dans les Boies» / Les Tortues Ninja / Darkman / Int. Sam Raimi, Jeffrey Combs...

69 Avenir 1991 / Cabal / Henry / Highlander 2 / Les Feoibles / Int. Oliver Barker, Frank Henenlotter...

70 Predator 2 / Edward aux Mains d'Argent / Massacre à la Tronçonneuse 3 / Akira / Twin Peaks (réal.)...

71 Terminator 2 / Akira / Hardware / Ça / La Nuit des Morts-Vivants...

72 Les Feoibles / RoboCop 3 / Freddy 6 / Dossier «La Malédiction» / Int. Peter Jackson...



73 Spécial Terminator 2 / Rabid Grammes / Fisher King / Int. Terry Gilliam...

74 Evil Dead 3 / Rocketeer / Freddy 6 / Hellraiser 3 / T2...

75 Avenir 1992 / Tetsuo 1 & 2 / Freddy 6 / Le Sous-sol de la Peur...

76 Le Festin Nu / Hook / Brain Dead / La Famille Addams / Int. Cronenberg, Spielberg, Barry Sonnenfeld...

77 Alien 3 / Batman le Défi / Universal Soldier / Indiana Jones TV / Twin Peaks / Le Cobaye...

78 Dossier Batman le Défi 3 / Alien 3 / Les Aventures d'un Homme Invisible / Star Trek 6...

79 Dossier «Vampires» / les FX de Brain Dead et Evil Dead 3...

80 Spécial «Stephen King» / Interview carrière de Roger Corman et Rick Baker...

81 Avenir 1993 / Dracula / Brain Dead / Candyman / Hellraiser 3 / Evil Dead 3...

82 Fortress / Trauma / Les Contes de la Crypte / Int. carrière de Joe Dante...



83 Last Action Hero / Necronomic / Body Snatchers / Phantasm 3...

84 Jurassic Park / Interview carrière de George Romero et Dick Smith / Wild Palms...

85 Spécial Dinosaures du Monde Perdu / Jurassic Park / Int. Harry Jackson, Phil Tippett...

86 Demolition Man / Mask / L'Étrange Noël de Mr Jack / Akira / Action Mutante...

87 Gérardmer 1994 / Evil Dead 3 / L'Antre de la Folie / Brian Yuzna...

88 Dossier «Loup» / Carroux / Wolf / Les Hurllements / Body Melt...

89 Dossier TV : Batman, RoboCop, Superman... / Body Bags / The Crow / La saga des Baby Cart...

90 The Crow / Les séries X-Files, Highlander et Batman / Eraserhead...

91 Dossier «Manga» / Wolf / Tetsuo / Mask / Ed Wood...

92 L'Étrange Noël de Mr Jack / Entretien avec un Vampire / Freddy 7 / Inoshio Honda...

93 Gérardmer 1995 / Stargate / L'Antre de la Folie / Freddy 7 / Highlander 3...

94 DeLamorte / DeLamorte / Interview carrière de Tobe Hooper et John Carpenter...

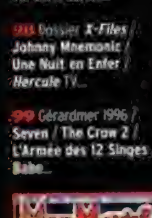
95 Ed Wood / Batman Forever / Freddy 7 / Porco Rosso / Int. carrière de Fred Olen Ray...

96 Judge Dredd / Tank Girl / Congo / Le Village des Damnés / The Kingdom...

97 X-Files / Waterworld / La Mutante / Les films d'Ed Wood / Int. Chris Carter...

98 Dossier X-Files / Johnny Mnemonic / Darkman / Int. Sam Raimi, Jeffrey Combs...

99 Gérardmer 1996 / Seven / The Crow 2 / L'Armée des 12 Singes / Babe...



100 Spécial 100 pages / X-Files / Toy Story / Les 100 meilleurs films fantastiques...

101 Independence Day / Une Nuit en Enfer / Heavenly Creatures...

102 Sp. 100 pages / X-Files / Dangereuse Alliance / Planète Hurlante / Crash / Jiang-Hu...

103 Independence Day / Multiplicity / Starship Troopers / Toot Hark...

104 X-Files / Millennium / L.A. 2013 / Disjoncté / Int. Carpenter, Martin Landau...

105 Gérardmer 1997 / Mars Attacks ! / Fantômes contre Fantômes / Ghost in the Shell / Lost Highway...

106 Star Wars édition spéciale / Le Maître des Illusions / Int. George Lucas, Clive Barker...

107 Le 5ème Élément / Alien la Résurrection / Hellraiser 4 / Anaconda / Shining TV...

108 Men in Black / Scream / Batman & Robin / Le 2ème Godzilla / Int. Wes Craven...

109 Volte/Face / Le Monde Perdu / Contact / Mimic / Vampires / Millennium...

110 Alien la Résurrection / Starship Troopers / X-Files le Film / Spawn...

111 Matrix / Wild Wild West / The Faculty / Mon Ami Joe / La série 2 à la française...

112 Matrix / Wild Wild West / Le 13ème Guerrier / Blair Witch / Vorace...

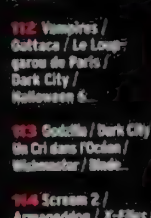
113 Star Wars Episode 1 / Hantise / Jin-Roh / Perfect Blue / Princesse Mononoke...

114 Men in Black / Scream / Batman & Robin / Le 2ème Godzilla / Int. Wes Craven...

115 Volte/Face / Le Monde Perdu / Contact / Mimic / Vampires / Millennium...

116 Alien la Résurrection / Starship Troopers / X-Files le Film / Spawn...

117 Gérardmer 1998 / Starship Troopers / Postman / Souvenirs-tel... / Film D'essai...



118 Vampires / Gattaca / Le Loup-garou de Paris / Dark City / Halloween 6...

119 Godzilla / Dark City / Un Cri dans l'Occident / Wachowski / Blade...

120 Scream 2 / Armageddon / X-Files / Millennium / Las Vegas / Parano / La Mutante 2...

121 Godzilla / X-Files le film / Truman Show / Small Soldiers / «Retro-gore»...

122 Blade / Halloween : 20 ans après / Buffy / Dossier «Séries TV»...

123 Gérardmer 1999 / Psycho / Virus / 1001 Pattes...

124 Matrix / La Fiancée de Chucky / Cube / «XistenZ» / Urban Legend / Dossier «Slashers»...

125 Matrix / Wild Wild West / The Faculty / Mon Ami Joe / La série 2 à la française...

126 Matrix / Wild Wild West / Le 13ème Guerrier / Blair Witch / Vorace...

127 Star Wars Episode 1 / Hantise / Jin-Roh / Perfect Blue / Princesse Mononoke...

128 Men in Black / Scream / Batman & Robin / Le 2ème Godzilla / Int. Wes Craven...

129 Volte/Face / Le Monde Perdu / Contact / Mimic / Vampires / Millennium...

130 Alien la Résurrection / Starship Troopers / X-Files le Film / Spawn...

131 Matrix / Wild Wild West / The Faculty / Mon Ami Joe / La série 2 à la française...

132 Matrix / Wild Wild West / Le 13ème Guerrier / Blair Witch / Vorace...

133 Star Wars Episode 1 / Hantise / Jin-Roh / Perfect Blue / Princesse Mononoke...

134 Men in Black / Scream / Batman & Robin / Le 2ème Godzilla / Int. Wes Craven...

135 Le Seigneur des Anneaux / Mission to Mars / Dossier «Aliens» / Superheroes / rétro Blair Witch...



136 X-Men / Le Pacte des Loups / Pitch Black / Destination Finale...

137 L'Homme sans Ombre / Dossier «Homme invisible» / The Cell / Scary Movie / Gemini / rétro Hellraiser...

138 Blair Witch 2 / Bonbons et Drogues / Planète Rouge / San Ku Kai / «Hommage à la Hammer»...

139 Spiderman / Le Pacte des Loups / Rollerball / Tomb Raider / Dossier «Truism»...

140 Le Seigneur des Anneaux / Le Covert / Intuitions / Dossier «Trash»...

141 Le Retour de la Momie / Ghosts of Mars / Legend of Zu / Dossier Momies / Pearl Harbor...

142 Le Seigneur des Anneaux / Tomb Raider / Les prodiges sexuelles du Fantastique / Dossier «J'ai lu»...

143 Final Fantasy / Jurassic Park 3 / La Planète des Singes / A.I. / poster Final Fantasy...

144 La Planète des Singes / Vidoq / Avalon / Samourais / Dossier Terry Gilliam...

145 A.I. / From Hell / The One / Dossier 13 les Rois du cinéma / Van Dierst...

146 Dossier Ghosts of Mars / Battle Royale / Le Voyage de Chihiro / Harry Potter / Chevalier...

147 From Hell / The One / Dossier 13 les Rois du cinéma / Van Dierst...

148 Dossier Le Seigneur des Anneaux / Les Autres / 13 Fantômes / Gérardmer 2002...

149 Dossier From Hell / Spiderman / Versus / Donnie Darko / «Les différents visages de Tokyo» / Underground...

150 Dossier Avalon / Rollerball / Monstres & Cie / Int. Iván Argento, Takashi Miike / «30 chefs d'œuvre oubliés»...

151 Le Seigneur des Anneaux / The One / Dossier 13 les Rois du cinéma / Van Dierst...

152 A.I. / From Hell / The One / Dossier 13 les Rois du cinéma / Van Dierst...

MAD MOVIES				29	32	33	34	36	37	38	39		
40	41	42	43	44	45	46	47	49	50	51	52		
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	65		
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77		
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89		
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101		
102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113		
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125		
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137		
138	139	140											
IMPACT				1	2	3	4	6	7	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
27	29	30	31	32	33	35	36	37	38	39	40		
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52		
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64		
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76		
77	78	79	80	81	82	83	84	85	87	88	89		



EXPRESSIMO

● Amateurs de culottes courtes, de couettes et de kicks spatiaux, retenez votre souffle : **Charlie's Angels 2 : Halo** est en préparation ! Début de tournage en avril prochain tou-

jours sous la direction de McG avec le même trio de nénétes à la jambe légère. Bill Murray ne revient pas cependant. Juste après, McG enchaîne avec la pré-prod du **Superman**

Lives si longtemps repoussé... Good !

● Concernant **Austin Powers 3**, la New Line est quelque peu dans la panade depuis que la MGM les

poursuit pour diffamation de titre avec le désormais fameux **Goldmember**. La firme songerait donc à un **Licence to Shaq** tout autant poilant mais aussi diffamant. Bref, on n'a pas fini de rire...

● Beyoncé Knowles, la pépée qui joue dans **Austin Powers 3** (et par ailleurs, membre du « girls band » Destiny's Child) risque d'ailleurs d'incarner la pépée d'**Iron Fist** dans



NID DE GUÊPES Nitrocosmos !

K-19

Retour à la grosse prod' qui douille pour la talentueuse Kathryn Bigelow (*Aux frontières de l'aube, Point Break*) dont le précédent film, *The Weight of Water* avec Sean Penn, n'a pas connu les honneurs d'une sortie française. Ce ne devrait pas être le cas de **K-19 : The Widowmaker**, film de sous-marin situé au début des années 60. Dix ans après avoir refusé *À la poursuite d'Octobre Rouge* (puis tenté vainement de faire virer le pauvre Alec Baldwin), Harrison Ford incarne donc le capitaine Alexi Vostrikov, en charge du K-19, le premier bâtiment russe doté d'une force de frappe nucléaire. Lors d'une mission de routine, les avaries ne cessent de s'accumuler jusqu'à la fonte imminente du réacteur nucléaire qu'il est impératif de contrer, au mépris éventuel des codes de la marine...

Le détail qui compte : **K-19** est la première fiction produite par la branche cinéma du National Geographic (dont Djoumi nous assure que leur série sur le parc national du Serengeti est le meilleur western de ces 20 dernières années. Normal, Djoumi s'identifie aux gnous). En effet, **K-19** s'inspire d'une histoire vraie et le maître mot de la production serait réalisme. Entouré de Liam Neeson et de Joss Ackland (*L'Arme Fatale 2*), Harrison Ford aura donc fort à faire pour nous convaincre de sa nationalité russe le temps d'un film. On compte sur tout le talent de la belle Bigelow pour transformer ce « miscast » en élément bénéfique pour son film. Sortie prévue aux USA au mois de juin prochain et un peu plus tard en France.



DARK BLUE

On pensait que le projet **Dark Blue** (ex-*The Plague Season*, ex-*4-29-92*) traitait exclusivement, de manière quasi-documentaire, des émeutes raciales de 1992 liées à l'affaire Rodney King. En apprenant que c'est le romancier James Ellroy (dont le roman *L.A. Confidential* a été adapté au cinéma par Curtis Hanson et Brian Koppelman) qui s'est chargé d'en rédiger le scénario, on comprendra mieux qu'il s'agisse en fait d'une véritable enquête policière usant des dites émeutes comme toile de fond. Les nombreux lecteurs de la fameuse trilogie *Underworld USA* savent que ce n'est pas la première fois que le pape du roman noir procède de la sorte. Écrit spécifiquement pour Kurt Russell, **Dark Blue** raconte l'histoire d'une escouade de police spéciale chargée d'enquêter sur un meurtre racial à la veille du verdict de l'affaire Rodney King. Inutile de dire que les quatre policiers vont devoir la jouer fine entre les exigences de la famille du défunt, les pressions politico-sociales et tout simplement la menace qui gronde dans la rue.

La présence du scénariste David Ayer (le consensuel *Training Day*) risque cependant de tempérer le propos d'Ellroy d'autant que c'est Ron Shelton (*Les Blancs ne savent pas sauter, Les Adversaires*) qui en signe la réalisation. Aux dernières nouvelles, la sortie prévue en avril prochain (pour les dix ans de l'événement) a été repoussée en septembre afin de ne pas créer de remous. On en tirera les conclusions que l'on veut, n'empêche que la perspective d'assister au retour de Kurt Russell dans un polar burné excite tranquillement nos neurones bourrines. Ah ben on se refait pas...



l'adaptation du comics prévue par Kirk Wong. On ne sait pas encore si elle y joue de la savate, mais un peu de brutes dans ce monde de charme ne ferait pas de mal...

● Papy Bruckheimer n'en peut plus de la nomination aux Oscars de **La Chute du faucon noir** (meilleur réalisateur pour Ridley Scott : Ha ! Ha ! Ha !), du coup, il se lance dans la production de

films sérieux et songe effectivement à faire un film sur les événements du 11 septembre 2001. Vu la débâcle de **Pearl Harbor**, il ne risque pas d'en confier la réalisation à Michael Bay...

● Le Bond 20 (que la rumeur annonce sous le titre de **Beyond the Ice**), c'est parti ! Lee Tamahori dirige l'insaisissable Pierce Brosnan dans la détroque de 007

tandis qu'Halle Berry apporte un poil de charme à l'affaire. Sortie prévue à la fin de l'année avec au générique, un morceau inédit de Madonna.



NID DE GUÊPES

DE FLORENT-EMILIO SIRI



Mère de toutes les douleurs

En y réfléchissant bien, que peut-on retenir du retour glorieux du cinéma de genre dans notre paysage cinématographique ? Une poignée de films plus ou moins réussis mais qui ne dérogent pas à la règle d'un système gonflé par sa propre importance. Avant de s'attaquer à la véritable essence du «genre», les cinéastes auront avant tout travaillé leurs propos, comme s'ils ne pouvaient pas faire de film autrement qu'«à la française», c'est-à-dire avec un «sens» qui excuse les faiblesses cinématographiques. Pour un **Rivières Pourpres** dont le formalisme sert idéalement le propos, combien de films accessoiristes déguisent du post-Pialat derrière des flingues et du Dolby Digital pour bluffer leurs spectateurs ? Même la FEMIS s'y met, c'est dire...

PUR ET DUR

Nid de Guêpes, vous vous en serez douté, n'est pas de la même eau. Pour son second long-métrage en tant que réalisateur, Florent-Emilio Siri refuse de prendre le problème à l'envers. Logiquement, il nage donc à contre courant de la production actuelle. Pour avoir longuement tâté de la caméra sur les plateaux de ses clips, le cinéaste connaît la valeur d'un plan. Si le terme pouvait encore contenir ce rien de noblesse du temps des Michael Curtiz et autres, on le qualifierait tranquillement de «shooter» sans se soucier de l'aspect aujourd'hui péjoratif de cette dénomination. Avant de se soucier de son propos, Florent-Emilio Siri se soucie de la manière dont il pourrait éventuellement le présenter à ses spectateurs. La meilleure façon reste encore de raconter une histoire. Sur le papier, celle de **Nid de Guêpes** est limpide. Encore fallait-il y apporter une vie propre tant son concept archi-rebattu permet les traitements les plus divers : une bande de malfrats du dimanche (Naceri, Magimel et leur clique) décident de braquer un entrepôt pour pouvoir revendre la marchandise volée. Au même moment, une SWAT-team (Nadia Farès et son équipe) convoie Abedin Nexhep, pont de la mafia albanaise et ordure de la pire espèce, ayant à son actif un nombre impressionnant de meurtres, trafics et autres viols sadiques. Lorsque le convoi est attaqué par une horde d'assaillants, le seul refuge s'avère être l'entrepôt le plus proche, celui-là même qui est en train de se faire cambrioler. Contraint d'allier leurs forces pour combattre un ennemi invisible mais constamment présent, flics et voyous s'apprennent à vivre une nuit plus qu'éprouvante...

LA FORME ET LE FOND

La valeur d'un plan : c'est précisément ce qui différencie **Nid de Guêpes** du reste de la production de genre française. Avec le budget d'un Arnaud Desplechin, Florent-Emilio Siri ne perd jamais de vue la nécessité que son filmage lui impose. De la présentation exemplaire des personnages et de la situation en divers plans séquences jusqu'aux scènes d'action découpées avec brio, le cinéaste ne déborde jamais la logique de son concept. Une telle tension excluant le moindre point de vue extérieur le force ainsi à créer un microcosme qui va reposer tout entier sur une image matriarcale représentée par Hélène, le personnage de Nadia Farès, qui protège envers et contre tout ses «petits». Constamment mise en avant dans le feu de l'action, son instinct maternel sert de point d'ancrage au spectateur tant elle replace une situation fantasmagique (la menace invisible représentative de toutes les phobies), donc purement inscrite dans le «genre», dans un contexte crédible et forcément sensitif. Tel un conte cruel à la Grimm, **Nid de Guêpes** déploie alors une imagerie choc croisant les gros plans d'armurerie et les explosions d'ultra violence viscéralement décomplexées, le tout vu à travers le prisme d'une mise en scène qui minimise la présence menaçante pour en privilégier l'impact et ainsi jouer sur un retour à la peur primale, presque enfantine, du non-dit (ou plutôt du non-vu). En construisant ainsi son projet de mise en scène autour d'une situation donnée (l'état de siège), Florent-Emilien Siri développe une thématique personnelle dont le discours est proprement généré par son formalisme. Plus précisément, c'est clairement l'agencement implacable du découpage qui dévoile le comportement animal des protagonistes aux prises avec un ennemi inconnu. Comme on le constate dans l'interview qui suit, il cite très peu les films des autres (la tendance actuelle chez nous) car il a déjà trop à faire en cherchant à faire exister le sien. Chemin faisant, il fait rentrer **Nid de Guêpes** dans le cercle très fermé des réussites indéniables de notre nouvel envol cinématographique.

Stéphane MOÏSSAKIS

FRANCE. 2001. RÉAL. : FLORENT-EMILIO SIRI. SCÉN. : FLORENT-EMILIO SIRI ET JEAN-FRANÇOIS TARNOWSKI. DIR. PHOT. : GIOVANNI FIORE COLTELLACCI MUS. : ALEXANDRE DESPLAT. PROD. : PATRICK GOUYOU-BEAUCHAMP, GUILLAUME GODARD POUR CINÉMANE FILMS/CARRÈRE GROUP. INT. : SAMY NACERI, BENOÎT MAGIMEL, NADIA FARÈS, PASCAL GREGGORY, SAMI BOUAJILA, ANISIA UZEYMAN, RICHARD SAMMEL... DUR. : 1H45. DIST. : PATHÉ. SORTIE LE 6 MARS 2002.

INTERVIEW FLORENT-EMILIO SIRI

FLORENT-EMILIO SIRI A LONGTEMPS VÉCU DANS L'EST DE LA FRANCE, AU SEIN D'UNE FAMILLE DE SOUCHE MODESTE : SA MÈRE FAISAIT DES MÉNAGES ET SON PÈRE TRAVAILLAIT À LA MINE. QUELQUES ANNÉES PLUS TARD, C'EST À L'E.S.R.A. QU'IL APPREND À DOMPTER SA PASSION POUR LE SEPTIÈME ART. IL NE RENIE PAS POUR AUTANT SES ORIGINES, LEUR RENDANT UN VIBRANT HOMMAGE DANS SON PREMIER LONG-MÉTRAGE, **UNE MINUTE DE SILENCE**. POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR, **NID DE GUÊPES** EST ENCORE LE LIEU D'UNE AUTHENTIQUE DÉCLARATION D'AMOUR DÉNUÉE D'ARRIÈRE-PENSÉES AU CINÉMA DE GENRE.



Ci-dessus : Santino (Benoît Magimel) et Saïd (Sami Bouajila) : des braqueurs du dimanche jetés en plein milieu d'une guerre qui ne les concerne pas.

Ci-contre : Louis (Pascal Greggory), un simple gardien plus héroïque qu'il n'y paraît.

Page de gauche : Hélène Laborie (Nadia Farès), un militaire de haut rang dont les réflexes maternels resurgissent dans le feu de l'action.

Le mode de vie que vous décrivez dans *Une minute de silence* semble avoir considérablement marqué votre carrière.

J'ai longtemps habité dans une petite ville de l'Est de la France : Merlevac. J'ai toujours eu le sentiment de vivre dans une ville de western, car il s'agit d'une cité frontalière entourée de mines et possédant énormément de bistrots, des cabarets érotiques et des bordels. C'était un univers d'hommes. Dans *Une minute de silence*, on retrouvait déjà ce côté western. À la fin, le fort se fait attaquer par les CRS et les mineurs. Et puis, il y a l'aspect «café», bagarre, l'arrivée du «méchant» dans la ville et cette espèce d'errance en voiture qui étaient des gimmicks déjà bien visibles. J'ai des origines multiples, française et italienne, mais j'ai aussi baigné dans la culture de la Lorraine, de la Moselle et de l'Allemagne. Certaines valeurs comme la force des histoires d'amitiés et de solidarité ressurgissent dans mon œuvre pour, en quelque sorte, servir de fil conducteur à mon cinéma.

Que ce soit vos clips pour *I AM*, ou la fausse pub Kodak que vous avez monté pour 3000 francs (et qui a scotché son monde), tous vos efforts semblaient orientés vers le long...

J'ai en effet toujours eu un objectif : devenir réalisateur pour le cinéma. Logiquement, j'avais établi une stratégie pour y parvenir. Cette pub, que vous connaissez à mon grand étonnement, faisait partie de ma tactique. Personne ne risquait de m'aider à atteindre mon but. Je me suis donc aguerri tout seul. Je considérais chaque clip comme une expérience. J'y faisais des tests, j'améliorais ma technique, je me familiarisais avec les effets spéciaux. Cette période de ma vie m'a servi à intégrer le milieu professionnel. J'y ai développé des contacts et prouvé que je savais filmer. Cette pub m'a été très utile pour faire des démarches pour obtenir des clips à mettre en scène. Les clips (il en a réalisé 28 - ndr) ont été le tremplin me permettant de décrocher la confiance des producteurs de cinéma. Grâce au clip, tu peux t'écarter avec

le style, tu peux faire une démonstration d'effets purs. Désormais ça me permet sur le plateau de n'avoir aucun problème avec la technique. Je peux me concentrer sur l'histoire et les personnages. Mais je n'ai jamais considéré le clip comme une fin en soit.

Plus encore que dans *Une minute de silence*, *Nid de guêpes* semble pensé surtout en termes d'efficacité et de sensation. Pas courant en France...

Je crois qu'un cinéaste, enfin c'est le cas de ceux que j'aime, doit avoir quelque chose à dire et à raconter. Mon premier film, comme beaucoup d'autres, était presque autobiographique. Dans *Nid de guêpes*, j'ai pris un peu de recul. Fabriquer un film est un processus épuisant. C'est une affaire de passion, une histoire d'amour. Pour trouver le courage d'entamer ce genre d'aventure, il faut que j'aie cherché au fond de moi des émotions très sincères. C'est le point commun entre *Nid de guêpes* et *Une minute de silence*. J'ai toujours besoin d'un background qui repose sur du fond, pas sur de la forme pure. Il est banal de dire que le fond doit s'associer avec la forme, mais dans le cinéma d'action je trouve que ce n'est pas si fréquent. Dans *Nid de guêpes*, je voulais que ce soit le parcours des personnages qui guide le film. Je désirais que les femmes ne soient pas de simples témoins, mais qu'elles aient un vrai rôle, un vrai rapport avec le sujet du film qui touche à l'esclavagisme et à la mondialisation de la prostitution. *Une minute de silence* m'a libéré dans le sens où j'ai réussi à conter une histoire avec des personnages. Pour moi, la différence avec *Nid de guêpes*, c'est essentiellement une question de budget.

Il vous manquait 10 millions de francs sur un total d'environ 60. Cela a-t-il nuit à la production ?

Il manquait même plus. Aux USA, ils vont rigoler, ou pleurer, en voyant ce que l'on peut faire en France avec un tel financement. Cependant, il est vrai que si on avait eu 20 millions de francs supplémentaires, on aurait vraiment été à l'aise. Par exemple, la séquence finale aurait été encore plus impressionnante. Non seulement le sous-sol prenait feu mais aussi tout le conduit, qui s'embranchait jusqu'au canal. Les mecs tombaient dans l'eau et il y avait l'intervention d'une péniche, que j'ai dû supprimer. Reste que l'on a eu assez d'argent pour faire le film correctement. Au départ, on estimait avec mon producteur que le budget avoisinerait 20 millions de francs, car *Nid de guêpes* est un huis clos. Mais on s'est très vite rendu compte que la location d'un entrepôt coûte très cher. L'espace est énorme et la gestion de la lumière très com-



pieuse, donc onéreuse. On a dû faire preuve d'énormément d'originalité pour cacher les lumières dans le décor. Comme je souhaitais employer chaque recoin de l'entrepôt, même le toit, comme élément narratif, j'ai posé de vrais problèmes à mon chef-opérateur, qui a trouvé des solutions remarquables sans jamais transiger sur la qualité des effets obtenus. Le film a alors pris une autre dimension. J'ai eu de la chance que mon producteur me suive en apportant un financement supplémentaire. La présence de Samy Naceri a contribué à rendre le projet viable.

Et vous avez la réputation de travailler dans l'urgence...

C'est vrai. Les acteurs peuvent le confirmer. Je tourne très vite, même si des fois, je fais beaucoup de prises. Je découpe beaucoup. Pour **Nid de guêpes**, l'action réclamait de nombreux axes de caméras. En fait, j'ai un rythme de nuit. Il correspond à mon énergie et ma manière de travailler. Je déteste bosser dans le conflit, je préfère l'énergie et la vitesse.

Le co-scénariste de Nid de guêpes est votre ancien professeur de mise en scène à l'ESRA...

Si je n'avais pas rencontré Jean-François Tarnowski, j'aurais affirmé qu'il est inutile de perdre son temps dans une école pour faire du cinéma. Il vaut mieux aller voir des films trois fois par jour, bouffer des classiques... Pour en revenir à Jean-François, je pense que tous les élèves qui ont fait cette école ont été marqués par ce professeur. C'est un très grand pédagogue. Il nous a appris le cinéma avec des films que nous aimions. Il ne nous parlait pas des films de manière anecdotique, ni personnelle, mais il a élargi notre univers en nous montrant surtout des références. Par le découpage, il nous expliquait comment un film se construit. Une fois que j'ai quitté l'ESRA, je n'ai plus revu Jean-François. Mais, quand j'ai réalisé mon premier film, il a fait savoir qu'il aimerait bien le voir. Je l'ai invité à une projection, il a été tellement emballé que l'on s'est revu. Un soir, au cours d'un dîner, on a commencé à parler de western. Nous rebondissions sur le sujet du tac au tac. De là est née l'idée de **Nid de guêpes**. Je lui ai demandé de scénariser avec moi, ce qu'il n'avait jamais fait. On a écrit le premier jet en 13 jours. Ensuite j'ai travaillé quatre mois tout seul pour décrire le parcours de chacun des personnages et déterminer la direction artistique. J'ai écrit **Nid de guêpes** en trois fois, une fois au niveau du scénario, puis pendant le tournage et enfin au montage. À un certain moment, **Nid de guêpes** possédait une structure propre, la bande décédait pour moi. Là je me suis dit que j'étais sur la bonne voie.

On pense occasionnellement à Assaut, Predator, L'Aventure du Poséidon...

Assaut est une référence parmi plein d'autres. Je suis très classique. J'adore Sergio Leone, Melville et Sam Peckinpah, des gens ayant une conception très forte du cinéma. Beaucoup de films m'ont nourri de manière inconsciente. Quand j'ai revu **La Féline** de Jacques Tourneur, je me suis rendu compte qu'il m'avait influencé, notamment en ce qui concerne le traitement des ombres. La quasi-invisibilité des assaillants n'est pas une référence à **Assaut**, mais à **La Chevauchée fantastique** de John Ford. Ne pas représenter les choses, les rend plus impressionnants, car l'imaginaire du spectateur fonctionne à plein régime. On retrouve la même idée dans **Apache Drums**, **La Captive aux yeux clairs**, **Alien** et **Predator**. C'est une tradition de ce genre de cinéma. J'ai conçu **Nid de guêpes** comme un film choral, c'est-à-dire de groupe. C'est pour cela que j'ai élaboré mon générique sous forme de portraits. Par contre, il est clair que j'ai gardé en tête des films comme **L'Aventure du Poséidon** ou **La Tour infernale**. Je voulais réaliser un mélange entre un film catastrophe et un western tout en conservant une atmosphère fantastique, de manière à conférer au film un caractère intemporel.

Vous appliquez au début une architecture géographique stricte, mais vous l'abandonnez en pleine baston au profit de simples champs/contre-champs. Et la gamme des focales semble restreinte.

Les choix de focales sont fonctions des personnages et de leur

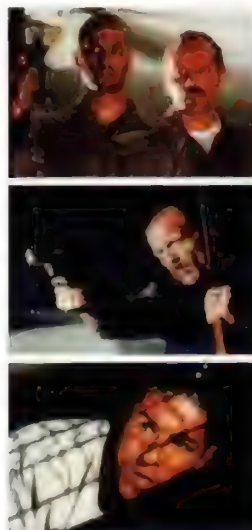
psychologie, mais aussi de l'émotion que l'on souhaite conférer à une scène. Globalement, nous avons travaillé soit avec de grands angles soit avec de très longues focales, mais très peu de focales intermédiaires. Ces choix découlent de l'évolution des sentiments des personnages, de leur psychologie. Comme certaines transformations sont radicales, les changements de focales sont eux aussi extrêmes. J'avais envie que les spectateurs soient comme les héros, qu'ils puissent s'identifier à eux et qu'ils soient perdus dans un lieu immense.

Votre film est construit en crescendo...

Je voulais faire un vrai travail sur la violence. L'augmentation de l'intensité du film m'a donc semblé être une évidence. Au départ je voulais relier entre eux les personnages, comme dans **Short Cuts**. Ensuite j'ai employé un découpage incisif pour que la violence et l'action soient mises en relief lorsque cela était nécessaire. J'ai fondé le film sur son caractère soudain et imprévisible. Je voulais que la violence soit réelle, c'est-à-dire sauvage, brutale. Je souhaitais aussi que l'entrepôt devienne un personnage, qu'il souffre, jusqu'à « exploser » symboliquement sur la dernière bobine, qui est constituée de 12 minutes d'action non stop.

Propos recueillis par Bertrand ROUGIER

Gunfights, pétarades, fusillades : Nid de Guêpes passe en revue le spectre complet du saint GUN !





ALI Lord of the ring

En une décennie, de 1964 à 1971, un homme est entré dans la légende. Il a remporté le titre de champion du monde de boxe, catégorie poids lourds, marquant au passage un style flamboyant et unique. Personne n'a jamais pu le contraindre ou le manipuler, que ce soit son pays, pour lequel il refusa d'aller se battre au Vietnam, ou les dirigeants de la Nation de l'Islam, qui représentaient la Foi qu'il habitait. C'était un funambule, un électron libre, une grande gueule, un artiste. C'était le plus grand boxeur de tous les temps. Il s'appelait Cassius Clay, mais l'éternité ne retiendra que le nom qu'il s'était donné : Muhammad Ali.

C'est cette histoire qu'a choisi de raconter Michael Mann. Un sujet fort et renfermant a priori un potentiel visuel énorme. En effet, Ali avait dès le départ tous les atouts du projet correspondant exactement aux ambitions du cinéaste. À savoir, d'une part une histoire hors du commun, celle d'un outsider, d'un rebelle (rappelons que du *Solitaire* à *Revelations* en passant par *Le Dernier des Mohicans*, Mann raconte film après film la même histoire), et d'autre part, un film qui lui permettait de poursuivre ses recherches stylistiques à l'intérieur d'un cadre normé (biopic et film sportif). C'est dire combien nous fûmes soulagés d'apprendre que Mann remplaçait finalement Rares Sonnenfeld à la tête du projet, le mettant en scène de *Moulin* à *Black* ayant sans doute décidé de retirer ses fesses après le fiasco de son *Wild Wild West*.

Le style, par conséquent, n'il s'agit bien d'un homme à Hollywood, à l'heure actuelle (qui est en train de remettre en profondeur les techniques narratives du cinéma), c'est bien Michael Mann. Refusant de se reposer sur ses lauriers, l'homme qui a conçu deux des plus belles séquences d'action de ces dix dernières années (le final du *Dernier des Mohicans* et le hold-up de *Heat*), poursuit avec Ali ce qu'il avait entamé sur *Revelations* : la figure stylisée de la citation temporelle qu'il avait si bien utilisée dans les deux moments de bravoure sus-cités est désormais plaquée sur des scènes intimistes, contrastant ainsi merveilleusement avec la furia des scènes de combats, le tout collant parfaitement au personnage d'Ali, un équilibriste qui cherche sa vérité intérieure dans la vie de tous les jours pour mieux la trouver lorsqu'il monte sur le ring. La caméra viscérale de Mann adopte ainsi des angles risqués et colle littéralement au corps d'Ali lors des matchs de boxe, tandis que la mise en scène se fait volontairement plus hésitante lors d'une longue séquence où le boxeur parcourt les ruelles de Kinshasa accompagné d'une multitude d'enfants. Des dix premières minutes du film (une hallucinante séquence rythmée par le balancement stroboscopique d'un punching-ball) au triomphal plan final, pendant plus de deux heures et demie, la caméra respire au rythme d'Ali.

Une mise en scène brillante donc, mais qui en plus se paye le luxe d'intégrer à son propos tous les autres éléments du film, du casting quasiment parfait (mention spéciale pour Jon Voight, Mario Van Peebles et bien sûr Will Smith) à la photo inspirée d'Emmanuel Lubezki, bref tout ce qui concourt à faire de ce film une œuvre en état de grâce. Un morceau de choix dans la carrière unique de Michael Mann. Encore un.

Arnaud BODIN



Gangsters

Un gangster et une prostituée, soupçonnés d'avoir trempé dans le braquage sanglant d'une boîte de nuit, sont arrêtés et interrogés par une brigade de la PJ.

On attendait peu de ce polar vendu sur le passé policier de son réalisateur (qui a passé 10 ans à la PJ). À l'arrivée, même si le film ne possède pas la concision froide et le brio d'un Corneau, force est de constater que, pour une première incursion au cinéma, Olivier Marchal s'en sort avec les honneurs. Certes, le découpage tâtonne quelque peu, le cadrage itou (quelques audaces mais beaucoup de gros plans : entre le commissariat et la salle de montage, Marchal est passé par la télé) et les scènes de flash-back font systématiquement retomber la tension. Mais le film est néanmoins porté par une énergie sincère et communicative, qui explose dans deux ou trois scènes d'une violence aussi sèche que subite et dans des dialogues aux petits oignons, et par des seconds rôles en béton, parmi lesquels deux acteurs se détachent haut la main : l'inquiétant François Levantal (*L-627, Les Rivières pourpres*) et le magnétique Gérard Laroche (*J'irai au paradis car l'enfer est ici*).

A.B.



FRANCE. 2001. UN FILM D'OLIVIER MARCHAL, AVEC RICHARD ANCONINA, ANNE PARILLAUD, FRANÇOIS LEVANTAL, ALEXANDRA VANDERNOOT, GÉRALD LAROCHE... DUR. : 1H30. DIST. : UIP. SORTIE LE 20 FÉVRIER 2002.

John Q

John Q est un bon père de famille sans argent. Hélas, son fiston a besoin d'une greffe du cœur. Dans un pays où les aides étatiques sont réduites à peau de chagrin, John n'a aucune chance de sauver l'enfant... à moins de recourir à des méthodes très extrêmes.

Comme nombre de prétendants au colosse doré, **John Q** accomplit l'exploit de cumuler à la fois les tares des mau-

vais blockbusters et des productions indépendantes ratées. De ces dernières, le film de Cassavetes hérite un discours pesant, une réalisation insipide et un jeu d'acteur laissé entièrement au bon vouloir de ses comédiens.

Aux mauvaises productions des majors, le film emprunte un manichéisme déplacé, un scénario éculé, des quotas à respecter et autres ficelles commerciales indigestes. Et au milieu de ce mélodrame bigot, Denzel Washington accumule les clips à Oscar (oui, exactement comme Mike Myers à la fin de *Wayne's World*). Mais donnez-la-lui, sa vilaine statuette dorée, qu'il nous fiche la paix !

J. D.



USA. 2001. UN FILM DE NICK CASSAVETES, AVEC DENZEL WASHINGTON, ROBERT DUVALL, JAMES WOODS, ANNE HECHÉ, EDDIE GRIFFIN, RAY LIOTTA... DUR. : 1H55. DIST. : METROPOLITAN FILMEXPORT. SORTIE LE 6 MARS 2002.

USA. 2001. RÉAL. : MICHAEL MANN. SCÉN. : STEPHEN J. RIVELE ET CHRISTOPHER WILKINSON. ERIC ROTH ET MICHAEL MANN D'APRÈS UNE HISTOIRE DE GREGORY ALLEN HOWARD. DIR. PHOT. : EMMANUEL LUBEZKI. MUS. : LISA GERHARD ET PETER DINKOV. PROD. : PAUL ARDA. A. : MITMAN HO, JAMES LASSITER, MICHAEL MANN ET JON PETERS. POUR FORWARD PASS ET COLUMBIA PICTURES. INT. : WILL SMITH, JAMIE FOXX, JON VOIGHT, MARIO VAN PEEBLES, RON SILVER. DUR. : 2H36. DIST. : BAC FILMS. SORTIE LE 27 FÉVRIER 2002.

LA RUBRIQUE MAD IN FRANCE RENCONTRE UN FRANC SUCCÈS, ET NOUS SOMMES INONDES DE VHS, VCD OU DVD, CE QUI NOUS RAVIT QUANT À LA FIBRE CINÉMANIAQUE DE NOS LECTEURS. NOUS DISPOSONS HELAS DE PEU DE TEMPS ET DE LA PLACE POUR LES TRAITER DANS L'ENSEMBLE. PARDON D'AVANCE POUR CEUX D'ENTRE VOUS QUI N'ONT PAS ENCORE EU LES HONNEURS DE CES COLONNES, ET AFIN DE NOUS FACILITER LA TACHE, MERCI DE JOINDRE QUELQUES CLICHÉS DE VOS ŒUVRES AFIN D'EN ACCÉLÉRER LA PUBLICATION.

Tonton Mad

ESPRIT DE FAMILLE

«Alfy Prod est une association basée à Nice (Côte d'Azur) dédiée principalement au cinéma, par laquelle nous fédérons de jeunes talents autour de la réalisation de films, courts ou pas. Cette année, je réalise dans ce cadre un long-métrage en noir et blanc, hommage direct aux vieux classiques du fantastique, et qui se nomme **Esprit de Famille**. Nous avons commencé le tournage en août 2001 et recherchons, pour le dernier tiers, des techniciens de post-production tels que des maquettistes bénévoles, susceptibles de construire des décors miniatures réalistes, ainsi que des illustrateurs et des infographistes. D'autre part, je recherche un compositeur qui pourrait donner à la musique du film le ton et l'ambiance des œuvres fantastiques des années 50.»

Vous pouvez nous écrire, envoyer vos CV ou vos propres propositions d'aide à :
ALFY PROD - BP 1117 - 06000 NICE
www.alfyprod.com



L'ALIMENTOÏDE

Don N'Guyen est un cuisinier-ninja venu de l'espace, dans cette fable culinaire mettant en scène le combat éternel que livrent les gardiens de la 5ème saveur contre les forces obscures de la mal-bouffe industrielle. Après avoir acheté au supermarché une boîte d'œufs aux couleurs peu engageantes, un imprudent notoire (André Durand) laisse se développer dans son frigo une créature difforme surgie de la dite boîte. Avant pris l'apparence d'un guerrier-céleri à tête de choux-fleur (voir photo), ce terrible alimentoïde attaque le consommateur étourdi. La vie de ce dernier sera sauvée in-extremis par le space-cuisinier ninja et ses baguettes magiques, qui transformera la dangereuse créature en véritable jus de légumes. Parmi les exploits techniques auxquels se frotte le réalisateur Laurent Gonel (stop-motion avec des œufs, incrustation de vaisseau étoilé sur une carte postale de la tour Eiffel) on retiendra surtout celui qui consiste à tourner une séquence de fight dans une cuisine de 4 mètres carrés, et à élaborer ses murs d'une concoction noirâtre peu avenante (c'est les parents qui ont dû être contents !). Déconseillé aux âmes sensibles et aux amateurs d'œufs noirs.

Laurent Gonel (réalisateur) :
themedecine@yahoo.fr
Olivier Launay (producteur) :
olivier.launay@fr.pwcglobal.com
Edité par Coacho Productions

EDMUND KEMPER 2

Après avoir achevé non sans mal leur moyen-métrage de 45mn, **Edmund Kemper, la mort de ma vie part 1** (voir courrier des lecteurs du Mad Movies n°130), et ce pour un budget total de 2 000 frs, comprenant un magnifique micro sans perche et une caméra VHSC antédiluvienne, Laurent Tissier et son équipe de bénévoles attaquent sans plus attendre la suite de leur saga. En effet, ces joyeux agiles du scalpel, traumatisés par le cinéma de Jörg Buttgerieit (Nekromantik 1 et 2, Le Roi des morts) sont bien décidés à conclure leur ambitieuse biographie du seul meur cannibale nécrophile à cheveux longs que le cinéma français nous ait proposé. Ainsi, **Edmund Kemper, la mort c'est la vie part 2** est-il déjà en cours de tournage, au moment où le premier épisode paraît en VHS (2 vidéo-clubs à Bourges dont un qui la loue, nous précise-t-on), épisode que nous chroniquerons sûrement sous peu. Quant à **Edmund Kemper, la mort c'est la vie part 2**, il s'agira cette fois-ci d'un long-métrage, pour l'instant budgété à 20 000 frs. Bien sûr, l'équipe de Laurent Tissier est ouverte à toute proposition de producteur associé, investisseur ou sponsor. Regardez donc ces photos et osez nous dire que l'aventure ne vous tente pas !...

Amputation S.F.X. : 06-62-33-21-01
ou 06-75-32-62-69



Nous avez tourné un court-métrage amateur ou semi-amateur avec les moyens du bord. Alors envoyez nous : une VHS, un résumé de l'histoire, quelques photos et vos coordonnées (adresse + téléphone).

Mad Movies, Mad In France,
17 rue Rodier, 75009 Paris.

Vous souhaitez une équipe technique ou vous voulez proposer vos services dans le cadre du cinéma amateur ? Alors envoyez nous votre annonce à la même adresse.

bride of frankenstein
by sideshow toys

freddy brenner
by sideshow toys

ARKHAM

Where
dead Toys
GO

comics, jouets, maquettes, produits dérivés cinéma-séries TV

ARKHAM 17 rue Samtoul 75009 Paris

REN : Luxembourg

Tel : 0140518255

www.arkham-paris.com

vente par correspondance : adressez nous

living dead dolls
by sideshow toys

marilyn manson
la femme modèle

R.F.P.

R.F.P.

R.F.P.

R.F.P.

EVANGELION

DEATH AND REBIRTH THE END OF EVANGELION

Les 2 films de la série culte
dans un coffret collector 2 **DVD**
VIDEO



*Seuls les enfants et leurs robots
semblent encore être en mesure
de stopper l'instinct destructeur des Anges.*

*Anno Hideaki nous livre une oeuvre
qui restera à jamais dans l'histoire
de l'animation japonaise.*

SON
Français 5.1
Anglais 5.1, Japonais 2.0

DURÉE
Death and rebirth
1h47 min env.
The end of Evangelion
1h28 mn env.



ANGEL COP VOLUME 2



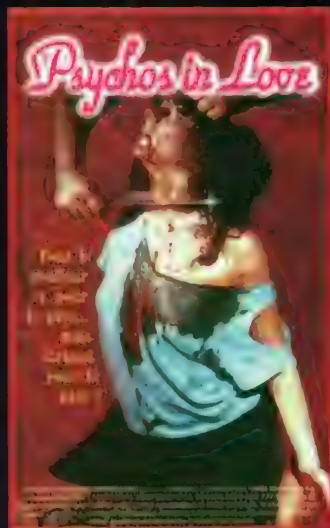
STREET FIGHTER 2



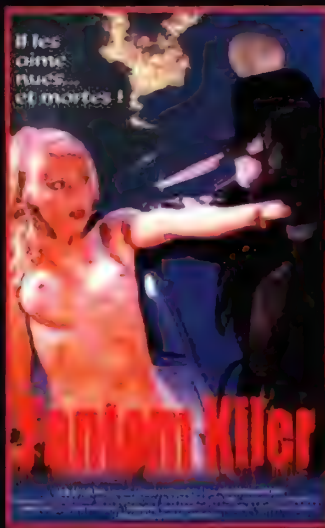
GIANT ROBO VOLUME 1

NOUVEAUTÉS DVD DANS LA MÊME COLLECTION





Plongez dans l'univers démentiel de **PSYCHOS IN LOVE**, un film gore hallucinant qui mêle avec frénésie meurtres sanglants, scènes de cannibalisme, érotisme torride et humour noir décapant ! **PSYCHOS IN LOVE** est une œuvre définitivement culte qui vous hantera pour des nuits et des nuits à venir...



FANTOM KILER s'annonce comme l'un des événements cinématographiques les plus marquants du nouveau millénaire ! Ce thriller horrifique stylisé et novateur combine avec efficacité l'ambiance baroque des films d'Argento à des scènes d'horreur extrêmes dignes des films les plus pervers de Lucio Fulci. En raison de nombreuses scènes érotiques explicites, ce film est déconseillé aux moins de 16 ans et aux personnes sensibles.



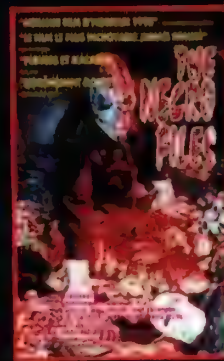
L'un des films les plus violents, les plus pervers et les plus choquants de toute l'histoire du cinéma. En raison de scènes de violences physiques et sexuelles explicites, ce film est déconseillé aux moins de 16 ans et aux personnes sensibles.



Scènes érotiques extrêmes, meurtres sanglants, viols barbares et nécrophilie sont au programme de ce film décadent bien décidé à vous en mettre plein la vue ! Fortement déconseillé aux moins de 16 ans et aux personnes sensibles.



Réalisé par Olaf Ittenbach (**PREMUTOS**, **THE BURNING MOON**), **BLACK PAST** est une œuvre hyper sanglante destinée à satisfaire les amateurs de gore les plus exigeants.



SITE INTERNET <http://members.aol.com/UNCUTMOVIES>



Un film TROMA complètement hystérique, totalement hallucinant et bien évidemment gorissime !



Le film gore le plus délirant que l'on ait vu depuis **BAD TASTE** et **BRAIN DEAD** !



"Un étalage de sang et de viande rouge qui risque de vous causer des nausées." - L'Ecran Fantastique



"Tout l'esprit TROMA rassemble dans un seul film. Indispensable au nécrophile." - Mad Movies



Bon de commande à retourner à : **UNCUT MOVIES - 53, rue du faubourg Madeleine 45000 ORLÉANS**
Tél. 02.38.43.06.57 - Fax 02.38.43.94.82 - e-mail UNCUTMOVIES@aol.com

OFFRE SPECIALE : 22,50 € la cassette - FRAIS DE PORT : 1 à 3 K7 - 5 € ; 4 K7 et plus - PORT GRATUIT !

- | | | | | |
|--|--|--|--|---|
| ☐ PSYCHO SISTERS | ☐ THE DEAD NEXT DOOR | ☐ GENERATION αX | ☐ THE NECRO FILES | ☐ PREMUTOS |
| ☐ INFANTRY OF DOOM | ☐ DECAMPITATED | ☐ BACK FROM THE DEAD | ☐ THE BURNING MOON | ☐ REDNECK ZOMBIES |
| ☐ SCRAPBOOK | ☐ ANGEL OF DEATH | ☐ BLACK PAST | ☐ PSYCHOS IN LOVE | ☐ FANTOM KILER |

Je désire recevoir les cassettes cochées (VHS/SECAM) et ci-joint mon règlement de _____ € par ☐ chèque ou ☐ mandat cash à l'ordre de **UNCUT MOVIES**.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Pour l'étranger, mandat international uniquement. Tous nos films sont présentés dans leur version intégrale, en VOSTF et réservés à un public averti. Livraison sous 10 jours environ en colisissimo suivi.

Fantasticguide

PAR JEAN-PIERRE PUTTERS

CHAPITRE 28



MODE D'EMPLOI

Les films sortis en France figurent toujours sous leur titre français (suivi du titre original en caractères gras). À l'inverse, les titres inédits en salles mais parus à la vidéo conservent leur titre original.

En règle générale, nous n'avons pas retenu les films d'animation, sauf à de rares exceptions. De même, nous avons souvent omis les séries TV, sauf dans le cas d'une exploitation commerciale où le distributeur a concentré ou bien regroupé divers épisodes de façon à en faire un long-métrage. Pour ce qui concerne les serials, nous tâcherons de traiter les plus représentatifs du genre sans chercher là encore la parfaite exhaustivité.

Par ailleurs, nous indiquons le plus souvent les titres vidéo des films, mais seulement quand ceux-ci diffèrent de leur titre d'exploitation sur nos écrans, ou dans le cas d'une production inédite en salles. Enfin, un titre fourni entre parenthèses ne correspond pas à une sortie précise, mais représente la traduction d'un titre étranger, parfois peu compréhensible pour le lecteur, par exemple dans le cas de films turcs, indonésiens, japonais, argentins, etc. Une traduction anglaise le plus souvent, dans la mesure où l'œuvre est parfois connue ainsi, après son passage dans des festivals ou par diverses mentions dans les revues spécialisées. Et, à propos de magazines spécialisés, nous avons le plus souvent signalé la référence pour chaque film déjà chroniqué dans Mad Movies.

THE BODY STEALERS

OU **INVASION OF THE BODY STEALERS**, OU **THIN AIR**. 1969. RÉAL.: GERRY LEVY. SCÉN.: MIKE ST CLAIR. INT.: MAURICE EVANS, LORNA WILDE, PATRICK ALLEN, GEORGE SANDERS, ROBERT FLEMYNG. PROD.: TONY TENSER, TIGON BRITISH/SAGITTARIUS. GB.

L'exemple type d'une science-fiction britannique assez riche dans les années cinquante et soixante, très influencée dans ce cas précis par le célèbre **Invasion of the Body Snatchers** (**L'Invasion des profanateurs de sépultures**). Lorsque des parachutistes disparaissent en plein ciel lors d'une fête aérienne, un agent spécial mène l'enquête et découvre qu'ils ont été enlevés par un couple d'extraterrestres (Maurice Evans et Lorna Wilde) à la recherche de spécimens masculins après l'extinction des mâles sur leur planète. Au terme de l'intrigue, les Aliens repartent avec la promesse de rece-



voir bientôt des volontaires pour remplacer les prisonniers, qui pourront travailler hardi hardi au repeuplement de la planète lointaine (des braves, quoi !).

Dans le rôle de l'ami de l'agent secret, on retrouve Neil Connery, héros d'une comédie parodiant son James Bond de frangin dans le **Opération Frère Cadet** d'Alberto de Martino (titre original : **Operation Kid Brother**, ou **O.K. Connery** !). Avec le vrai M et la vraie Money-penny, n'empêche !

BODY SWITCH

1995. RÉAL.: JORN FAURSCOU. SCÉN.: JORN FAURSCOU ET THORSTEIN THOMSEN. INT.: ULF PILGAARD, MORTEN SCHAFFALITZKY, HELLE FAGRALID, STEPHANIA PORTALIVO, KENN GODSKE. PROD.: MICHAEL OBEL, THURA FILMS AS. DANEMARK.

Le cinéma fantastique danois, jadis fertile au temps du cinéma muet, revient en force au



Du transfert cérébral danois...

cours de ces six dernières années. Michael Obel, producteur entre autres de **Beyond** et du **Veilleur de Nuit**, propose cette fumeuse histoire où un savant téméraire imagine d'implanter son esprit dans le corps d'un adolescent, tandis que ce dernier se retrouve tout surpris dans celui du praticien. Un thème connu, mais qui permet aux auteurs de digresser de façon comico-philosophique sur une certaine errance existentielle en suivant les parcours bien différents, mais toujours douloureux, de leurs deux héros ainsi transformés. En compétition au 14ème Festival de Bruxelles, en 1996.

BOG !

1978. RÉAL.: DON KEESLAR. SCÉN.: CARL N. KITT. INT.: ALDO RAY, MARSHALL THOMPSON, LEO GORDON, GLORIA DE HAVEN, CAROL TERRY. PROD.: MICHELLE MARSHALL, 21ST CENTURY DISTRIBUTION CORPORATION. USA.

Panique aux abords d'un lac quand une vilaine créature aquatique s'en vient sucer le sang des malheureux promeneurs. Une vieille sorcière (Gloria de Haven, grimee car elle joue aussi le rôle de l'héroïne) établit un lien télépathique avec l'affreuse chose et prédit des horreurs, tandis que le Shériff (Aldo Ray) et ses assistants attrapent l'animal et découvrent son secret. Très ringard, avec, en matière de monstre, l'habituel comédien dans un costume de latex, façon « Créature du Lac Noir », cherchant en fait à s'accoupler avec des femmes humaines qui, allez savoir pourquoi, ne sont jamais d'accord...



BOG, CZLOWIEK I SZATAN

(GOD, MAN AND DEVIL). 1912. RÉAL.: AVROM YITSCHKOK KAMINSKY. SCÉN.: D'APRÈS LA PIÈCE DE JACOB GORDIN. POLOGNE.

Version yiddish de la légende de Faust, dans laquelle Satan, dissimulé sous les traits d'un vendeur de tickets de loterie plutôt agressif, tente de séduire un humble rédacteur de la Torah. A l'origine, une pièce de Jacob Gordin, qui dut connaître un certain succès puisqu'on en trouve une nouvelle version, **Got, Mentsh un Tayvl**, cette fois aux Etats-Unis et en 1949, tournée en yiddish par Joseph Seiden, avec Gustav Berger dans le rôle de Satan.

BOGGY CREEK II

OU **THE BARBARIC BEAST OF BOGGY CREEK PART II**. 1985. RÉAL. ET SCÉN.: CHARLES B. PIERCE. INT.: CHARLES B. PIERCE, CHUCK PIERCE, JIMMY CLEM, CINDY BUTLER, FABUS GRIFFIN. PROD.: CHARLES B. PIERCE, ARISTA FILMS. USA.

La seconde suite d'un **Legend of Boggy Creek** commis onze ans plus tôt par le même Charles B. Pierce. Limite stone, le récit, qui à l'époque décrivait les maigres méfaits d'un bigfoot (yéti, ou sasquatch) jamais clairement montré, ceci auprès d'un casting résolument non professionnel. **Boggy Creek II** se veut plus démonstratif, avec l'habituelle expédition menée pour retrouver ce fameux chaînon manquant tout plein de poils, cette fois bien visible et pourvu d'une compagne et d'un bébé mignon comme tout, un moment kidnappé par le méchant de service. L'aventure finit pourtant bien à la faveur d'une conclusion prêchant la liberté et le droit à la différence. « Ce n'est pas un bon film » reconnaît volontiers Pierce, qui joue aussi l'anthropologue chef de l'expédition : « Je ne voulais d'ailleurs pas le faire et j'avais déjà refusé en 1977 un **Return to Boggy Creek** finalement réalisé par Tom Moore, et pas meilleur pour autant ».

De là à prétendre que le vrai bon film de yéti reste à faire...

BOGUS

1996. RÉAL.: NORMAN JEWISON. SCÉN.: ALVIN SARGENT, D'APRÈS UNE HISTOIRE DE JEFF ROTHBERG ET FRANCIS X MCCARTHY. INT.: HALEY JOEL OSMENT, WHOOP! GOLDBERG, GÉRARD DEPARDIEU, DENIS MERCIER, NANCY TRAVIS. PROD.: NORMAN JEWISON, ARNON MILCHAN, JEFF ROTHBERG, YORKTOWN/NEW AGENCY. DISTR.: WARNER BROS. USA.

L'auteur s'inspire de l'œuvre oubliée d'Henry Koster, **Harvey**, où James Stewart, dans son monde intérieur, dialoguait avec un lapin géant, invisible aux yeux des autres personnages. Stupeur : l'animal devient ici un gros Gérard Depardieu auprès de Haley Joel Osmont, découvert dans **Forrest Gump**, future révélation du **Sixième Sens**, et seule raison valable pour se visionner le très surfait A.I. Orphelin à l'âge de sept ans, le héros doit rejoindre sa marraine (Whoopi Goldberg), qui l'adopte avec réticence, trop installée dans sa vie professionnelle, ses certitudes et son égocentrisme. Désorienté, l'enfant s'invente ainsi Bogus, le compagnon de jeu, l'an-



ge-gardien, l'intime confident, jusqu'au rapprochement affectif prévisible de la marraine et du garçon. Alors, Bogus peut s'éclipser, à la recherche de nouveaux êtres à secourir. Sur le papier l'idée fonctionne à merveille, mais à l'écran tout paraît faux, emprunté, archi-téléphoné, comme dans cette séquence chorégraphique en hommage au couple Astaire/Rogers, avant un final guimauve où la femme et l'enfant s'avouent leur besoin d'amour réciproque. Soyons clairs : **Bogus** manque à la fois d'humour, de trucages, de fraîcheur et d'émotion vraie, ce qui peut sembler grave pour une comédie fantastique pseudo-naïve à vocation sentimentale. (M104P:9).

L'enfant se dessine un ange-gardien, le futur Gérard Depardieu.



BOKYO

1983. RÉAL.: J. ERASTHEO NAVOA. SCÉN.: JOEBEN MIRAFLORES. INT.: AL TANTAY, NINO MUHLACH, ANNA MARTIN, MARISSA DELGADO, JIMMY SANTOS. PROD.: D'WONDER FILMS. PHILIPPINES.

Au sein de l'abondante production des Philippines, le réalisateur J. Erastheo Navoa montre un bel enthousiasme et explore tous les mythes : zombies (*Ang Pagbabalik ni Pedro Penduko*), sorcellerie (*Darna at Ding*), magie (*Super Isaw and the Flying Kids*), super-héros, savant fou (*Boy God*), et encore bien d'autres féeries. À la poursuite d'E.T. l'Extraterrestre, le voilà cette fois en pleine comédie science-fictionnelle dans cette aventure où un gentil alien enlève Bokyo, un enfant terrien, pour l'entraîner sur sa planète. Miracle : les animaux y parlent, ainsi que les végétaux, tandis que les habitants vivent tous en parfaite harmonie. Au terme de sa visite, Bokyo revient sur Terre doté des pouvoirs magiques nécessaires à améliorer nos conditions de

vie humaines. Ravi de répandre autant de bons sentiments, le compositeur R.J. Reyna croit bon d'ajouter quelques couplets bien sirupeux (car même les plantes chantent, ici !). Attention : pas mélomanes s'abstenir...

BOLTNECK

OU **TEEN MONSTER**. 1999. RÉAL.: MITCH MARCUS. SCÉN.: DAVE PAYNE. INT.: MATTHEW LAWRENCE, RYAN REYNOLDS, JUDGE REINHOLD, CHRISTINE LAKIN, CHARLES FLEISCHER. PROD.: PAUL COLICHMAN, MARK R. HARRIS, REGENT ENTERTAINMENT. USA.

De la comédie bien massive pour teenagers peu exigeants. Un certain étudiant, farceusement nommé Frank Stein, travaille à la résurrection d'un copain décédé par accident. Mais le cerveau greffé provient d'un criminel illuminé et, bien sûr, le corps ne fonctionne pas toujours à merveille, provoquant une série de gags d'un goût le plus souvent douteux. Une chose est sûre : gigantesque et bien bâti, le monstre séduit sec et les filles du campus n'en peuvent bientôt plus. Avec, pour passer le temps, quelques vedettes invitées comme Judge Reinhold, Richard Moll, ou encore Shelley Duvall.

BOMBA ON PANTHER ISLAND

1949. RÉAL. ET SCÉN.: FORD BEEBE, D'APRÈS LES BANDES DESSINÉES DE ROY ROCKWOOD. INT.: JOHN SHEFFIELD, LITA BARON, ALLENE ROBERTS, CHARLES IRWIN, HARRY LEWIS. PROD.: WALTER MIRISCH, MONOGRAM. USA.

En 1949, Walter Mirisch, un producteur économe de chez Monogram (pléonasme...), imagine d'adapter à l'écran le personnage des bandes dessinées de Roy Rockwood, créé dans les années 20. En l'occurrence, un Tarzan junior nommé Bomba, joué par l'adolescent Johnny Sheffield, déjà l'interprète de Boy dans les derniers *Tarzan* avec Johnny Weissmuller. Comme son aîné, il vit dans la jungle avec un chimpanzé et, au cours de ses onze aventures cinématographiques (la plupart sorties en France : *Bomba, enfant de la jungle ...contre les chasseurs de lions ...vengeur de la jungle ...dans la cité mystérieuse ...dans le volcan en feu*, etc.), il s'efforce à sauver des animaux, retrouver un trésor, protéger un safari perdu, et toutes ces sortes de choses inhérentes à la vie de redresseur de torts en contrée sauvage. Sans doute influencé par *La Féline* de Jacques Tourneur, le présent script évoque la faculté de certains animaux mourants à se réincarner dans le corps d'un humain. C'est ainsi que Lita Baron se croit sincèrement devenue la panthère sauvage qui agresse les natifs de la petite île où se situe *Bomba on panther Island*, le fils spirituel de Tarzan...



l'action. Avec, comme à l'habitude sur la série, de nombreux stock-shots issus d'autres productions, dont principalement le documentaire *Africa Speaks* tourné en 1930 ! À réserver aux seuls fanatiques de films docs, donc...

BOMBAS PARA LA PAZ

1958. RÉAL.: ANTONIO ROMAN. SCÉN.: JOSÉ MARIA ELORRIETA, JOSÉ MANUEL IGLESIAS. INT.: FERNANDO FERNAN GOMEZ, JULIA MARTINEZ, JOSÉ ISBERT, ANTON O RIQUELME, SUSANA CAMPOS. PROD.: HISPAMEX FILMS. ESPAGNE.

Si l'on veut bien traduire en français le titre prometteur, à savoir *Des bombes pour la paix*, nous voici en présence d'une utopie sociale et politique traitée par le biais de la comédie familiale accessible à tous. Entre autres innovations futuristes, le curieux pourra découvrir un sérum capable de changer la personnalité des cobayes ainsi qu'une révolutionnaire potion d'amour. Garçon... la même chose !

BOMBSHELL

1997. RÉAL. ET SCÉN.: PAUL WYNNE, D'APRÈS UNE HISTOIRE DE PAUL WYNNE ET VICKY PIKE. INT.: HENRY THOMAS, BRION JAMES, MICHAEL JACE, MADCHEN AMICK, PAMELA GIDLEY. PROD.: PAUL WYNNE ET VICKY PIKE, PARAMOUNT. USA.

Los Angeles en 2011, où de nouveaux problèmes nous attendent. Une thérapeutique miracle basée sur la bio-chimie et l'implantation de micro-organismes dans les parties atteintes (les nano-engins !) permet de guérir toute sorte de maladie en restructurant complètement les cellules déficientes. Mais, voici qu'à trois jours de la conférence de presse censée répandre la bonne nouvelle, l'un des chats traités comme cobaye meurt subitement. Plus de doute : les nanobidules-trucs vous flanquent le cancer avant de



vous guérir ! Pour le big boss de Nanolab (l'affreux Brion James), il s'agit d'un incident mineur dans la mesure où une fortune considérable est en jeu, mais pour le héros, à qui un psychopathe masqué vient justement d'implanter le fameux nano-organisme dans le corps, l'affaire se présente mal. **Bombshell** surprend à tous les niveaux et son récit, apparemment classique, ne va jamais où on l'attend. En fait, les auteurs traitent de la lutte de pouvoirs entre les chercheurs, les financiers et la presse, toujours à l'affût de scandales en série et de scoops fracassants, puis ils abandonnent en cours de route cette noble cause pour des péripéties psycho-sentimentales. Mais l'auteur/réalisateur se rattrape très fort en repensant complètement la prise de vue, parmi les plus curieuses utilisées à nous décrire l'environnement urbain de notre futur proche. Couleurs agressives, infrastructures torturées, conduite en ville assistée par ordinateur, zooms saccadés, accélération de la vitesse de tournage, cadrages complexes ou bien travellings étourdissants, rien ne nous est épargné, sans parler d'une conception high-tech du mobilier intérieur propre à vous faire dresser les cheveux sur la tête. (M123P49).

BON APPÉTIT, MAMAN

OU **ED AND HIS DEAD MOTHER**. VID.: **BON APPÉTIT, MAMAN** (FILM OFFICE). 1992. RÉAL.: JONATHAN WACKS. SCÉN.: CHUCK HUGUES. INT.: STEVE BUSCEMI, MIRIAM MARGOLYES, SAM JENKINS, JOHN GLOVER. PROD.: WILLIAM CHRISTOPHER GOROG, ITC ENT. GROUP. USA.

Steve Buscemi illumine de son talent cette comédie zombiesque juste un peu too much pour sembler crédible, mais cependant pas tout à fait assez fine pour vraiment amuser la galerie. Le pauvre Ed ne se remet pas de la mort de sa mère, jusqu'au moment où le toujours suave John Glover lui propose de la ramener à la vie, moyennant finances. Voici donc la maternelle de retour à la maison, pourvu d'un solide appétit comme le suggère le titre, surtout pour les chiens des voisins, avant de passer aux voisins eux-mêmes. Si l'argument paraît mince, le scénariste imagine certains caractères assez bien trroussés, de l'avocat érotomane au révérend jaloux maladif, de l'oncle voyeur (Ned Beatty) à la voisine super sexy (affriolante Sam Jenkins). Dommage, la réalisation évoque plus le soap-opera qu'autre chose, et l'on peut regretter la coupe de certaines séquences choc d'effets spéciaux (aux manettes, l'atelier KNB...) pour s'assurer l'obtention d'un label « PG-13 » sûrement jugé plus commercial. Programmé au 12ème Festival du Film Fantastique de Bruxelles, en 1994. (M97P53).

BONECAS DIABOLICAS

1975. RÉAL. ET SCÉN.: FLAVIO NOGUEIRA. INT.: FLAVIO NOGUEIRA, SONIA GARCIA, MARIA DE ROCIO, VALTER PRADO. PROD.: NOGUEIRA PRODS. BRÉSIL.

Le professeur Sidrome fabrique d'étranges poupées d'acier et de plastique, si réalistes que seule l'étincelle de vie semble leur manquer... pour l'instant ! Thème abordé à maintes reprises par le cinéma, entre autres dans **Los Munecos Infernales** de Benito Alazraki (Mexique, 1960).

BONE DADDY

OU **PALMER'S BONES**. 1998. RÉAL.: MARIO AZZOPARDI. SCÉN.: THOMAS E. SZOLLOSI. INT.: RUTGER HAUER, BARBARA WILLIAMS, R.H. THOMSON, JOSEPH KELL, ROBIN GAMMELL. PROD.: JEAN DESORMEAUX, DARK LINE PRODUCTIONS. CANADA/USA.

Le docteur Palmer, un ancien pathologiste, écrit un livre de fiction basé sur un cas rencontré sept années auparavant, celui de Bone Daddy, un serial killer qui envoyait des os arrachés à ses victimes aux familles de ces dernières. Dans son livre, Bone Daddy est finalement arrêté, mais dans la réalité, il court toujours... Palmer en a la preuve lorsque, une fois son livre publié, il reçoit une page du volume, qui contient un os de l'éditeur. Ce dernier pourrait être encore en vie, aussi Palmer décide-t-il de collaborer avec la police. Mais son propre fils devient le principal suspect... Rutger Hauer continue sa carrière dans le film d'horreur, en endossant pour une fois le rôle de la victime et non celui du méchant. En compétition au 17ème Festival du Film Fantastique de Bruxelles (Mars 1999).

BONES

2000. RÉAL.: ERNEST DICKERSON. SCÉN.: ADAM SIMON, TIM METCALFE. INT.: SNOOP DOGG, PAM GRIER, KAHALIL KAIN, BIANCA LAWSON, MERWIN MONDESIR. PROD.: RUPERT HARVEY, PETER HELLER, NEW LINE. USA.

Encore un bel exemple de légende urbaine avec l'irruption d'un nouveau personnage, Jimmy Bones, incarné par l'inquietant rappeur Snoop Dogg (qui s'y entend pour nous râper menues les oreilles...). Abattu dans les années 70 par une bande de malfaiteurs, il revient trente ans plus tard assouvir sa vengeance, un peu façon Eric Draven (**The Crow**), mais surtout très tendance Freddy Krueger. « C'est vrai que le script rappelle d'autres thèmes récents du cinéma fantastique », reconnaît volontiers le co-scénariste Adam Simon (auteur de **Brain Dead**, mais pas celui de Peter Jackson, le sien : titré **Sanglante Paranoïa** à la vidéo), « pourtant, nous avons réussi quelque chose de vraiment effrayant, qui va surprendre le public ». Dont acte... et, dans le mouvement, les auteurs parlent déjà d'un **Bones 2** pour très bientôt. C'est assez dire l'enthousiasme ambiant...

Snoop Dogg et Pam Grier, le croisement de deux légendes.



THE BONE YARD

2000. RÉAL. ET SCÉN.: JIM HOLT. INT.: STEVE ANDRUZZI, JONATHON DEMERS, KEITH KOZEL, CHIP TOOTLE, JIN HI SOUCY. PROD.: LOWCOUNTRY FILMS. USA.

En effectuant un tournage dans le cadre d'un vieux théâtre, une équipe de télévision met à jour des ossements humains. Le show se transforme en une sorte de reportage policier, qui conduit bientôt à une piste inattendue : le Ku Klux Klan, dont les membres auraient commis de nombreux meurtres à cet endroit. Bien vite, les cinéastes se trouvent confrontés à une sorte de jeu mortel et terrifiant, en direct pour les téléspectateurs ayant choisi de regarder leur chaîne... Inspiré bien entendu par le succès du **Projet Blair Witch**, ce film tourné en vidéo pour 80.000 dollars semble très prometteur, d'autant que Jim Holt, le réalisateur qui signe ici son premier film, n'est pas pour autant un inconnu, puisqu'il a depuis une bonne quinzaine d'années accumulé les récompenses pour ses mises en scène théâtrales. C'est donc en toute logique qu'il choisit un théâtre comme lieu principal de son scénario.

THE BONEYARD

1990. RÉAL. ET SCÉN.: JAMES CUMMINS. INT.: ED NELSON, DEBORAH ROSE, CINDY DOLLAR-SMITH, NORMAN FELL, MICHAEL HAUN. PROD.: RICHARD F. BROPHY, CORI FILMS/BACKBONE. USA.



Bill Carso ajuste les dernières frisettes du caniche géant surgi de l'enfer !

« C'est un film familial, avec un chien, une vieille dame et trois enfants » rassure tout de suite le metteur en scène/scénariste James Cummins, un ancien maquilleur ayant œuvré sur des titres comme **House**, **Enemy**, **Cocoon**, ou encore **Les Envahisseurs sont parmi nous**. Ce qui nous vaut un festival d'effets spéciaux pour illustrer la légende asiatique des « Kyoshi », à base de spectres vengeurs venus s'emparer des humains. Il s'agit justement des trois enfants en question, possédés par l'esprit d'un sorcier séculaire, un

peu cannibales de surcroît, et maquillés outrageusement à la manière de vieilles momies aztèques. Même si le ton se veut des plus sérieux, l'outrance domine et certaines séquences virent au burlesque total, comme celle qui montre le petit chien de la morgue locale devenir sous l'effet d'une morsure démoniaque un caniche de plus de deux mètres, toujours orné de ses charmantes bouclettes blondes.

BONGSHIN BANG

(GOODLY SPIRIT BANG/WARRIOR SPIRIT GANG), 1963. RÉAL.: KIM KI-DEOK (KIM KI-DUK). INT.: (VOIX) MU-RYONG CHOI, NAM-HYEON CHOI, SEUNG-HO KIM, YE-CHUN LEE, YEONG-GYUN SHIN. CORÉE DU SUD.

Un des premiers films d'animation réalisés en Corée du Sud après la guerre, et pouvant se comparer favorablement à ce que Disney a produit de mieux. Le scénario puise directement dans la mythologie locale, la Corée étant en proie à la fureur des démons de la mer, des gobelins et des dragons qui déclenchent de terribles orages, des ouragans, et des inondations. Le Roi des Cieux envoie sur Terre sa fille, Bang, qui naît dans une fleur de lotus ; elle ne tarde pas à atteindre la taille normale d'une enfant. Usant de ses pouvoirs magiques qui lui permettent de prendre des apparences diverses, Bang entame la lutte contre le Roi des Dragons. Ce très beau dessin animé a été réalisé par Kim Ki-duk, qui donnera à la Corée, quelques années plus tard, son monstre le plus célèbre, *Yonggary* (dont on vient de tirer un remake).

LA BONNE DAME

1966. RÉAL. ET SCÉN.: PIERRE PHILIPPE. INT.: VALESKA GERT, CONSTANTIN NEPO, GERMAINE KERJEAN (VOIX). PROD.: HENRI DAMIANI, S. O. F. A. C. FRANCE.

Une tentative de cinéma fantastique français abordant le thème délicat du vampirisme moderne en pleine période de gothisme à l'anglaise. Valeska Gert (le mage androgyne du *Juliette des Esprits* de Federico Fellini) incarne une apparente « bonne dame » accueillant de jeunes locataires pour mieux les vider de leur sang, jusqu'au jour où se présente un nouvel étudiant, vampire lui aussi. Après ce moyen métrage très prometteur, Pierre Philippe, ancien peintre, journaliste et attaché de presse, livrera un certain *Midi-Minuit*, dont l'esthétisme affecté, l'humour à froid et une influence nettement post-soixante-huitarde ne parviendront guère à convaincre une critique locale résolument hostile à tout Fantastique « made in France ».

BOOBY HATCH

1977. RÉAL. ET SCÉN.: JOHN A. RUSSO, RUDY RICCI. INT.: DOUG SORTINO, RUDY RICCI, SHARON JOY MILLER, ALAN HARRIS, DAVID EMGE. PROD.: JOHN RUSSO, RUSSELL STREINER, NEW AMERICAN CINEMA. USA.

Petite fantaisie comico-éroticucul-science-fictionnelle commis par deux complices de George Romero, acteurs ou bien co-scénaristes suivant les cas, mobilisant pour l'occasion quelques

fidèles du maître, comme David Emge, George Kosana, ou encore le producteur Russell Streiner (frère/zombie de l'héroïne dans *La Nuit des morts-vivants*). L'argument ne semble d'ailleurs pas plus sérieux que le casting, à relater l'édifiante quête d'un savant de la *Joyful Novelties* (génial comme il se doit...), inventeur d'un test capable de mesurer la libido de ses patients et, le cas échéant, de traiter les cas d'impuissance à l'aide d'un appareillage hautement sophistiqué. De la salaco-thérapie en quelque sorte.

THE BOOGENS

1982. RÉAL.: JAMES L. CONWAY. SCÉN.: DAVID O'MALLEY, BOB HUNT. INT.: FRED MCCARREN, REBECCA BALDING, JEFF HARLAN, MED FLORY, JOHN CRAWFORD. PROD.: CHARLES E. SELLIER JR., TAFT INTERNATIONAL. USA.

La réouverture d'une ancienne mine d'argent, dans le Colorado, provoque l'irruption de créatures étranges, tenant à la fois du crabe, de la tortue, de la pieuvre, du calamar, et même du requin si l'on se fie à sa dentition (et justement, il



Le Boogen bougon, "un cauchemar d'enfant irresponsable !"

ne le faut pas !). James L. Conway - auteur de *Beyond and Back*, *Space Connection*, *Earthbound*, et même d'une version de *La Chute de la Maison Usher* pour la télévision, ne montre pas trop ses bestioles, profitant du manque d'éclairage fréquent dans les décors miniars, le prudent. Devant la maigre performance et les rares péripéties du script, la critique américaine de l'époque sut trouver les mots qui blessent : « *Le scénario possède la fraîcheur d'un cauchemar d'enfant irresponsable* ». C'est sûr, tant qu'on ne confiera pas une caméra aux journalistes géniaux, l'art cinématographique risque de végéter encore longtemps... (M89P59).

BOOGEYMAN 2

OU REVENGE OF THE BOOGEYMAN. 1982. RÉAL.: BRUCE STARR. SCÉN.: ULLI LOMMEL, SUZANNA LOVE. INT.: ULLI LOMMEL, BOB ROSENFARB, SUZANNA LOVE, SHANNAH HALL, RHONDA ALDRICH. PROD.: BRUCE STARR, ULLI LOMMEL, NEW WEST FILMS. USA.

En tant que producteur et co-scénariste, Ulli Lommel reprend deux ans plus tard la trame de son *Boogeyman* initial, sorti autrefois sur nos écrans sous le titre *Spectre* (*). A l'époque, il s'agissait d'imiter plus ou moins *Halloween* dans cette histoire de fantôme revenu tourmenter la famille de son assassin, et notamment la jeune



Lacey, incarnée par Suzanna Love, la femme de Lommel présente dans la plupart de ses films. La voici de retour pour découvrir le même fragment de miroir d'où sortait autrefois le même spectre vengeur, qui revient lui aussi, comme tous les revenants de notre connaissance. Mais cette fois l'auteur exagère. Pour mieux rappeler le premier épisode, il nous en remet vingt bonnes minutes sous forme de flash-backs, auquel il ajoute parfois un flash-back en plein flash-back, traversé lui-même d'une séquence de cauchemar (une bonne occasion de réutiliser John Carradine, présent dans le premier volet). Avec, dans le rôle du metteur en scène yankee, toujours Ulli Lommel, sans doute pour mieux nous faire oublier une Allemagne native quittée en 1978.

(*) Ne pas confondre ce *Spectre*-là avec l'apparition d'autres *Spectre* réalisés par Clive Donner (1977), Marcello Avallone (1986), ou plus récemment Scott Levy (1997)



Suzanna Love, héroïne préférée et épouse d'Ulli Lommel.

AÏEUL OFFICIEUX DE STEPHEN SOMMERS, NATHAN JURAN N'A JAMAIS OBTENU LE CRÉDIT MÉRITÉ POUR SES FILMS DE FANTASY. DESCENDANT ILLÉGITIME DE RAY HARRYHAUSEN, LE TRUQUEUR JIM DANFORTH N'A JAMAIS ÉTÉ RECONNU À SA JUSTE VALEUR. UNE ŒUVRE GAGE POURTANT DU TALENT DES DEUX HOMMES, ET LA PÉNIBLE GESTATION DE CE FILM NE FAIT QUE CONSOLIDER LA HAUTE OPINION QUE L'ON PEUT AVOIR DE CES ARTISANS MÉSESTIMÉS. LA PREUVE PAR LES FAITS.



Jack le tueur de géants

Tout commence à la fin de l'hiver 1958, lorsque le producteur Edward Small découvre avec agacement que *Variety* sacre **Le 7e voyage de Sinbad** « sleeper »/1 de l'année. Le box office du journal ne fait qu'entériner ce que Small craignait : il a laissé filer la poule aux œufs d'or. Car deux ans auparavant, un jeune homme ambitieux avait tenté de forcer la porte de son bureau pour lui montrer le synopsis et les dessins conceptuels d'une adaptation des *Mille et une nuits*. Ce projet s'intitulait **Le 7e voyage de Sinbad** et son auteur, Ray Harryhausen. Mais Small n'avait pas pris ce projet au sérieux et avait refusé de rencontrer l'artisan. En bon producteur, Small sait surfer sur les modes et possède un ego démesuré. En refermant *Variety* son opinion est faite : il va s'offrir coûte que coûte son propre film de fantasy.

RÉUNIR UNE ÉQUIPE

Alors que **Jack le tueur de géants** n'est pas encore un pitch, Small fait l'un des seuls bons choix du casting technique du film en débauchant le réalisateur de **Sinbad**, Nathan Juran. Jerry, comme le surnomme son équipe, s'est fait un nom en tant que directeur artistique (il remporta même un Oscar pour *Qu'elle était verte ma vallée*) et s'est révélé être si ce n'est un esthète, au moins un artisan particulièrement efficace. Très tôt, Juran décide de tirer un film du conte anglais *Jack Giant Killer*. Avec Orville Hampton, déjà auteur d'un livre adapté du conte, le réalisateur s'attelle à l'écriture du script avec en tête l'idée de compiler tous les poncifs de la fantasy anglaise. En espérant retrouver la recette miracle du **7e Voyage de Sinbad**, Small embauche l'énergique héros du Harryhausen, Kerwin Mathews, pour incarner Jack, le paysan qui s'improvisera tueur de monstres titanesques et sauveur de princesses en péril. Il est rejoint par Torin Thatcher qui campa, avec force froncement de sourcils un savoureux méchant dans **Sinbad**. Pour **Jack le tueur de géants**, ce cabot rigolo incarmera le sorcier Pendragon, kidnappeur de la princesse Elaine et maître d'un bestiaire titanesque. Seule la jeune première du **7e Voyage de Sinbad**, Kathryn Grant, ne sera pas de la partie, et c'est la compagne d'alors de Franck Sinatra, Judi Meredith, qui prêterà ses traits à la belle Elaine.

MULTIPLES DÉBOIRES

Les ennuis commencent dès le tournage. Embauché au tout début de la production par Small grâce à son travail sur

Les Survivants de l'infini, le directeur de la photographie David Horsley gagne le plateau de **Jack le tueur de géants** à reculons. Car entre le moment où ce vieux routier avait signé pour Small et le début de la production, Horsley a rejoint une équipe d'expérimentateurs acharnés afin de tourner pour Disneyland un « ride » aérien avec une caméra prototype. Le vieux technicien s'amuse tellement sur le tournage en Amérique du sud, que Small doit harceler Mme Horsley par téléphone pour que son mari regagne ses pénates californiens au plus vite. Horsley finit par obtempérer et arrive sur un tournage complexe, gouverné par un



réalisateur particulièrement motivé. Car Juran, habitué aux performances de Harryhausen mais aussi affranchi de l'influence despotique du technicien, ne peut se résoudre à limiter ses ambitions. Il refuse notamment de ne filmer des sorcières, qui seront incrustées plus tard dans le film, qu'en plan fixe. Mais la technique ne suit pas et les prises s'avèrent inutilisables. Et comme Small ne veut pas gonfler un budget déjà supérieur à celui de **Sinbad**, plusieurs scènes, dont le préambule, seront retirées du métrage final. De son côté, Horsley, accro à ses innovations techniques, décide de faire de **Jack le tueur de géants** le mètre étalon du film de cinéma conçu pour être aussi diffusé à la télévision. Contre l'opinion de son réalisateur, il limite au maximum les contrastes (adieu les vues crépusculaires de la Cornouailles auxquelles rêvait Juran) et compose ses plans dans la perspective de l'écran carré des téléviseurs. Les relations entre Juran et Horsley ne tardent pas à s'envenimer, si bien qu'aux trois-quarts des prises de vue et après une rixe homérique, les deux hommes ne s'adressent plus la parole.

Ci-dessus :
Un des designs de production signé Fernando Carrere.

Ci-contre :
Le diabolique Pendragon (Torin Thatcher) en plein conciliabule dans sa salle du trône. Les masques sont signés Charles Gemora, déjà responsable du look des Martiens dans *La Guerre des mondes* version George Pal.

Après quelques autres menus ennuis (un corbeau mal dressé s'évertue à blesser tous les membres de l'équipe !), le tournage parvient bon gré mal gré à son terme.

TÂTONNEMENTS

Il est, bien entendu, hors de question pour Small de faire appel à Ray Harryhausen pour les effets spéciaux. Après avoir contacté le vétéran John Fulton (le génie responsable des SPFX des *Frankenstein* de James Whale), Small embauche finalement un indépendant, Howard Anderson, qui avait déjà réalisé quelques trucages pour ses productions. Mais il y a un gouffre entre faire une poignée d'incrustations et prendre en charge l'énorme post-production de *Jack le tueur de géants*. C'est pourquoi Anderson s'associe à la société Project Unlimited, tout en conservant son poste de superviseur. Sa méconnaissance de l'animation image par image le pousse à commettre nombre d'erreurs. En premier lieu, il rachète à prix d'or l'armature originale du *King Kong* de Willis O'Brien. Prenant en considération les impératifs physiques du « squelette » du singe géant, il se charge de créer l'apparence des géants. Mais la marionnette, vieille d'une bonne vingtaine d'années, s'avère inutilisable et Anderson embauche en catastrophe les frères Delgado, collaborateurs réguliers d'O'Brien, pour réaliser de nouvelles armatures. Affaire à économiser du temps et de l'argent, Anderson refuse cependant de revoir le design de ses créatures (ce qui explique les longs bras inesthétiques des titans du film). Son souci du budget ne l'empêche pourtant pas de générer quelques dépenses superflues. Ainsi, ses artificiers échouent à faire s'effondrer la miniature du château de Pendragon comme le spécifie le scénario : l'énorme et onéreuse miniature explose en mille morceaux après plusieurs jours de préparation. Small donne quelques milliers de dollars supplémentaires pour qu'Anderson obtienne une seconde chance... en vain puisque le château refuse obstinément de s'écrouler. On ne s'étonnera pas que Small, inquiet de voir son argent partir littéralement en fumée, se montre de plus en plus avare.

INTRODUCING JIM DANFORTH

Le salut d'Anderson vient d'un jeune admirateur de Ray Harryhausen qui frappe à la porte de Project Unlimited, ses bobines de films amateurs sous le bras. Jim Danforth, c'est le nom du truqueur en herbe, finit par être embauché en tant que sous-fifre pour un salaire de misère et panique en voyant le look peu avenant des marionnettes. Il propose à son boss et à Small de refaire les monstres pour quelques misérables 3.000 dollars, offre rejetée par les deux hommes. Il faut dire que la pingrerie est telle sur *Jack le tueur de géants*, qu'Anderson rachète à bas prix de vieux projecteurs image par image à la RKO ayant déjà servi sur *Mighty Joe Young*. Les machines sont solides, mais les lentilles ne sont pas adaptées au tournage en couleur. Cependant, Anderson espère toujours damer le pion à la Dynamation de Ray Harryhausen, et propose d'incruster les créatures miniatures avec un système intitulé « infra-red ». Les résultats sont catastrophiques et toute l'équipe de Project Unlimited s'arrache les cheveux en tentant de deviner les mystérieux trucs d'Harryhausen. C'est alors que Danforth hausse la voix lors d'une réunion de crise et annonce qu'en scrutant les photos d'exploitation du *Monstre vient de la mer*, il avait compris la majorité des principes de la Dynamation. Bien que nombre des techniciens de la société ne prennent pas ces déclarations au sérieux, Anderson donne sa chance à Danforth et réalise vite qu'il a (enfin) fait le bon choix. Car sous les railleries de ses confrères plus expérimentés, Danforth travaille comme un forcené (il enchaîne fréquemment les quarante heures de travail), tente de composer avec des scènes live tournées sans aucun



égard pour la post production (Juran avoue sur le tard qu'il ne connaît aucun des trucs d'Harryhausen), lutte contre le monteur de Small, Grant Whytock, qui découpe les scènes truquées en dépit du bon sens, et réussit à sauver nombre de scènes du naufrage. Après dix mois de travail acharné, les derniers plans truqués de *Jack le tueur de géants* sortent enfin des locaux étriés de Project Unlimited.

Le couple héroïque et clinquant de Jack le tueur de géants : la princesse Elaine (Judi Meredith) et le téméraire Jack (Kerwin Mathews).

UN BIJOU INCOMPRIS

Avant même sa sortie, *Jack le tueur de géants* est un gouffre financier. Small cède les droits à United Artists qui bâcle l'exploitation du film. Mais l'échec commercial ne marque pas la fin du massacre, car quelques mois plus tard, un exécutif de United Artists décide de transformer *Jack le tueur de géants* en comédie musicale ! Le score est remplacé, le film remonté, les acteurs post synchronisés, et certaines scènes sont ralenties ou accélérées pour coller aux chansonnettes. Ce triste épilogue n'est pas pour rien dans la mauvaise réputation du film. Et pourtant, la version originale de *Jack le tueur de géants* est un show ultra réjouissant. Le sens du rythme de Juran y fait des merveilles (les rebondissements et les surprises foisonnent) et le talent de Jim Danforth, éternel numéro deux des effets spéciaux à Hollywood, y est déjà évident. Curieusement, les écueils accumulés pendant la gestation du film font donc de ce conte merveilleux un inestimable témoignage du talent de ces deux artisans restés toute leur carrière dans l'ombre écrasante de Ray Harryhausen.

1/ Surnom hollywoodien attribué aux succès surprises.

Julien DUPUY

JACK THE GIANT KILLER. USA. 1962. RÉAL.: NATHAN JURAN. SCÉN.: NATHAN JURAN ET ORVILLE H. HAMPTON (D'APRÈS SON ROMAN). DIR. PHOT.: DAVID S. HORSLEY. MUS.: PAUL SAWTELL ET BERT SHEFTER. PROD.: EDWARD SMALL. SPFX.: HOWARD ANDERSON, JIM DANFORTH. INT.: KERWIN MATHEWS, JUDI MEREDITH, TORIN THATCHER, WALTER BURKE, DON BEDDOE... DUR.: 1H31. SORTIE FRANCE FIN 1962 (INTERDIT AUX MOINS DE 13 ANS).

■ Vds collection de disques vinyls de Hard-Rock, excellent état, bas prix. Liste détaillée contre 1 timbre. Mr Padovani, 90 rue République, 13002 Marseille. Tel : 04 91 91 65 61.

■ Rech K7 vidéo ou DVD gore de Cannibal Ferox, Cannibal Holocaust, Massacre à la tronçonneuse, Skinner, Requiem pour un vampire, Parents, L'Auberge de la terreur (merde alors ! c'est le nom du bistrot où on va bouffer le midi). Rech aussi jaquette de Fantom Killer. Vds les films Funnyman et Je t'ai trop attendu. Jeremy à partir de 18 heures au 03 23 52 13 77.

■ Vds jeu de photos d'exploitation neuf de L'Armée des ténèbres : 14 € + photo N/B, 20/25 cm de Salma Hayek dans Une nuit en enfer : 3 €. Tel : 03 29 56 27 44.

■ Vds DVD imports horreur dont coffret collector de L'Au-delà de Fulci, Maniac, Maniac Cop, Réincarnations, etc. Stéphane après 19 h au 02 40 69 79 48 ou 06 68 73 30 45.

■ Rech classiques du X : **Insatiable I et II** (Marilyn Chambers), et **Bourgeoise et pute** (Gérard Kikoïne) (Eh ! C'est pas Hot Video ici, hein !). Cyril au 06 99 56 75 35.

■ Vds revues Marvel France (X-Force, X-Men, Wolverine). Patrick Monteau, Orlut, 16370 Cherves-Richemont.

■ Collectionneur vds nombreux films rares : **Soleil vert**, **Les Survivants de l'infini**, **Le Village des damnés**, **La Vallée de Gwangi**, **Tobor the Great**, **La Chose d'un autre monde**, **Starman**, **The Spider**, **Son of Frankenstein**, **Solaris**, **She la déesse de feu**, etc. Ainsi que séries TV fantastique et SF. Liste contre 4 timbres à Daniel Vanleene, 315 rue Taffin, 62730 Les Attaques.

■ Vds la BD de **La Planète des singes**. Jean-Louis Zaccariotto, 20 rue Benquez, 65000 Tarbes.

■ Vds affiches 120X160 de **Mad Max 3**, **Indiana Jones et le temple maudit**, **Legend**, **20 000 lieues sous les mers** et **Rien que pour vos yeux** (007). Rech affiches, laserdiscs et vidéos du film **Au service secret de sa majesté** (007). Olivier au 06 08 04 30 56.

■ Rech K7 vidéo de **Brainwaves** (Uli Lommel), **Le Lotus rouge** (Albert Pyun) (Quel beau titre ! on dirait du Ozu... Ah ben non, c'est du Albert Pyun...), **Sanglante paranoïa** (Adam Simon) et **Manipulations** (The Brain). Possibilité échanges avec autres titres (demandez liste). Vds K7, DVD + anciens magazines de ciné fantastique. Jean-Pierre au 01 64 88 02 93.

■ Vds DVD Z1 et Z2 (19,82 €), affiches ciné 1960 à 1995, lot/détail, 650 pièces, jeux photos, revues (Première, Starfix, EF, CinéNews, Mad Movies, Impact, hors-séries, Studio) + comics et jaquettes vidéo. Liste contre 4 timbres. Patrick Deshayes, 6 rue de la Pochette, 93000 Bobigny. 01 48 95 38 02 (après 15h00).

■ Vds 300 BOF en CD, années 50/70 : péplums, westerns spaghettis, Hammer films, science-fiction, etc. Listes détaillées sur demande : Ronan Quéau, 4 chemin du stade, 29100 Le Juch.

■ Vds 50 VCD Hong Kong de 3 € à 6 €, et VHS/DVD de films fantastiques à petits prix. Philippe au 06 64 36 70 73.

■ Vds traduction de la signification du film **La Planète des singes** de 1968, un contenu de 24 pages très intéressantes au prix de 25 € (tiens, contrairement aux autres, toi, avec le passage à l'euro, tu baisses tes prix... cf Mad 138), frais d'envoi inclus. Gilles Pierre, 2 rue du Frémur, 22490 Trigavou.

■ Vds affiches fantastique + divers, 120X160 et 60X40. Delphine Dumas, 4 villa Ravel, 91470 Limours.

■ Société en cours de création recherche amateurs 100 % Mad pour production de films de genres et courtage en scénarios (courts-métrages). Envoyez vos créations, photos, SFX, vidéos et scénarios à : Bruno Mazzocchi, 16 rue Mangin, 57000 Metz.

■ Vds DVD zone 1 **Fritz the Cat** neuf 130 F, Mad Movies réédition 2 à 10, édition originale 11 à 115, E.F. 1969-2000, Vidéo 7, SFX, Toxic, Midi-Minuit Fantastique, Famous Monster + autres revues américaines + affiches 1940 à 2002. Guillaume Trivin, 1 place Paul Eluard, 38420 Le Versoud.

■ Cherche à reprendre contact avec Tommy Gajan (Tommy, si tu nous écoutes, ne laisse pas Thierry comme ça, dans l'incertitude...). Ach DVD zone 2 de **Crash**, première édition avec commentaires audio de Cronenberg. Thierry au 02 41 87 59 78.

■ Propose grand choix de films VHS tout genre (fantastique, horreur, SF, giallo, mangas, bis italien dont quelques raretés). Liste sur simple demande contre un timbre. Francis Perrin, 30 avenue du Pré de Foire, 73600 Moutiers.

■ Vds K7 et DVD films fantastiques et westerns italiens (**Sabata**, **Les Vierges de Satan**, **La Tour du diable**, etc.).

■ Rech tout sur le groupe Blondie et sa chanteuse Debbie Harry ainsi que sa filmographie complète (Eh ! C'est pas Rock and Folk ici, hein !). Philippe Michon, 16 rue Camelinat, 42000 St Etienne, 06 20 72 88 05.

■ Vds fanzines et revues anciennes consacrées aux cinémas bis et fantastique. Jean-Pierre Duhayon, 10 square du Pont de Sèvres, 92100 Boulogne.

■ Vds musiques de films + nombreuses affiches et photos cinéma en lots, fantastique, acteurs, genres... Renseignements et listes au 03 87 03 38 37.

■ Dessinateurs, scénaristes, vous avez du talent, vous voulez être publiés ? Contactez-moi pour créer notre propre maison d'édition. Laurent au 04 66 93 06 62.

■ Rech absolument tout sur le film **Le Seigneur des anneaux** (échange contre affiches) (une figurine collector de Rafik Djoumi, avec accessoires, ça te branche ?). Nicolas Liau, 40 rue Henri Prieuré, 36400 Lacs.

■ Vds les 5 premiers coffrets de la série **X-Files**. En vf et excellent état + 3 guides officiels + cartes à collectionner en vo. Audrey au 06 14 04 41 72.

■ Rech le masque de Michael Myers (**Halloween**), ainsi que les Mad Movies n°22, 112 et 65. Sophie Boutigny, le Bourg, 42600 Verrières-en-Forez.

■ Vds K7 vidéos anciennes et très kitsch : **L'Homme Araignée** (1976), **La Riposte de l'Homme Araignée** (1978) (comme quoi, vaut mieux pas trop l'emmerder, l'Homme Araignée, sinon il risque de vous balancer une riposte en travers de la tronche...), **Goldorak** (1976), **Justice League** (1997), **Wonder Woman** (1974 + 1977), les dessins animés de **Captain America**, **Thor**, **Spiderman**, **X-Men** (des inédits), **Iron-Man**, **Aquaman**, ainsi que de nombreuses séries TV comme **Lois & Clark**, **Le Caméléon**, **Black Scorpion**, **The Tick**, **Wonder Woman**, **Angel**... ainsi que de nombreux CD de films, manga, séries TV... Antoine au 03 80 35 32 56 après 20h00 de préférence.

■ Vds nombreux Strange, Titans, Nova, Spécial Strange... en bon état, prix de 5 à 2,5 €. Appelez au 06 89 06 47 42.

■ Rech personnes motivées pour collaborer à des projets de courts-métrages amateurs, sur Strasbourg et alentours. Écrire à l'adresse e-mail suivante : mlle_spook@caramail.com



LE TITRE MYSTÉRIEUX

Eh oui ! Voilà le résultat de la libération féminine appliquée au film de monstres. Admirez cette généreuse poitrine, ce regard de braise et cette bouche gourmande...

«Rrrraah ! Continue à te payer ma fiole comme ça, l'avorton, et je te décapsule la tête avec les dents !»

Euh... du calme mademoiselle... Si on peut plus plaisanter maintenant... (bon sang, pas commode la gonze !)

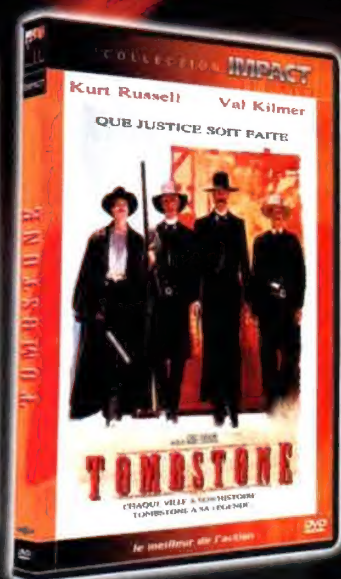
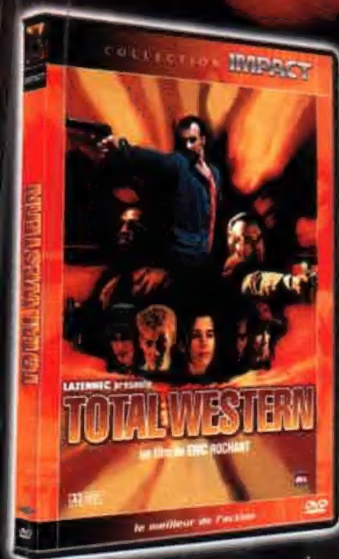
Les cinq premiers : à nous dire de quel film provient cette vociférante créature recevant gratuitement le prochain numéro de Mad Movies.

Le titre mystérieux du numéro 139 était Mindkiller (Canada - 1988), de Michael Krueger. Aucun gagnant. C'est vrai que ça n'était pas évident. Allez, courage les enfants, ce mois-ci, c'est un petit peu plus facile...

L'action a enfin trouvé sa collection,
à prix EXPLOSE.

LA COLLECTION IMPACT

7 FILMS À VOUS COUPER LE SOUFFLE

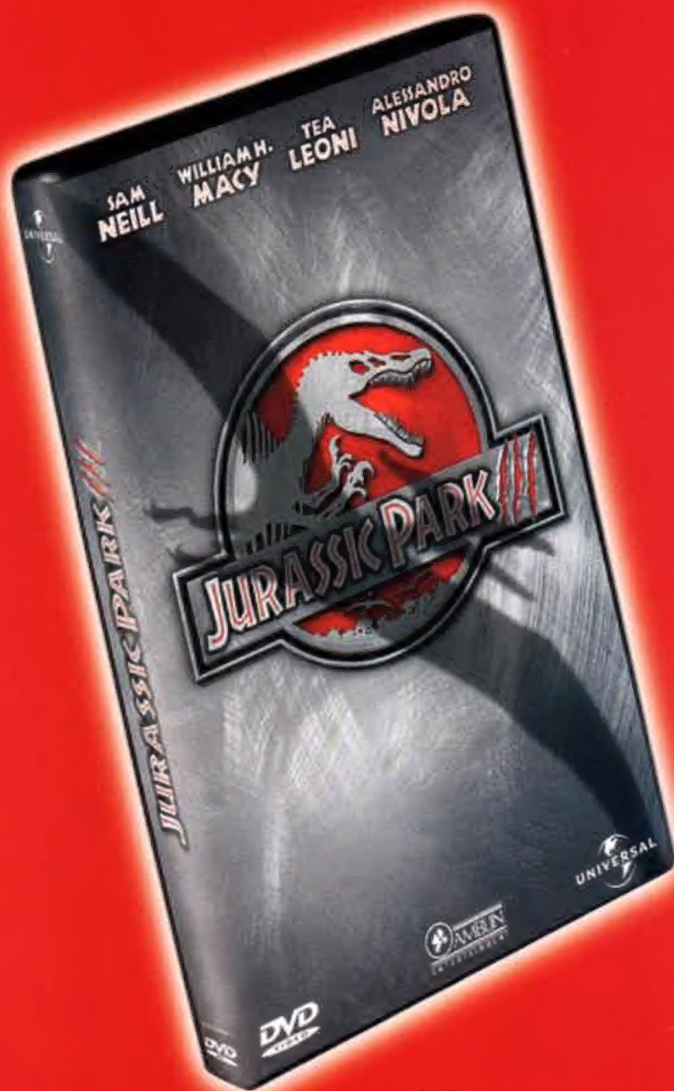


Une collection époustouflante à découvrir en  à partir du 14 mars !

FILM OFFICE
Editions

JURASSIC PARK III

LE MEILLEUR ÉPISODE DE LA SÉRIE. PARIS MATCH



LES BONUS

SON : 5.1  ET 

- LE MAKING OF DE JURASSIC PARK III
- COMMENTAIRE DU FILM PAR L'ÉQUIPE DES EFFETS SPÉCIAUX
- LES NOUVEAUX DINOSAURES DE JURASSIC PARK
- VISITE DES STUDIOS ILM
- LES COULISSES DU TOURNAGE
- GALERIE PHOTOS
- BANDES ANNONCES
- VISITE DES STUDIOS STAN WINSTON
- COMPARAISON DU STORYBOARD ET DE LA VERSION FINALE
- LES DINOSAURES EN 3D
- A LA DÉCOUVERTE DE NOUVEAUX DINOSAURES
- BONUS DVD ROM

EN VHS,  ET  COLLECTOR
LE 13 MARS 2002

www.JurassicPark3.com

